De Bonaparte à Napoléon

RÈGLE DE JEU AVEC FIGURINES
POUR LA RÉVOLUTION ET L'EMPIRE

JEAN-CHRISTOPHE RAGUET

VAE VICTIS
LA REVUE DU JEU D'HISTOIRE TACTIQUE ET STRATEGIQUE

INTRODUCTION

Des systèmes de jeu d'histoire simples à jouer, rapides et cependant réalistes, ont considérablement modifié récemment le paysage ludique des périodes antiques, médiévales et maintenant de la Renaissance.

Pour avoir choisi pendant longtemps l'historicité et la précision de la simulation au détriment de la rapidité de jeu et de la compréhension par tous, les règles micro-tactiques des dernières années ont limité la pratique du jeu d'histoire à un petit nombre de joueurs qui devaient passer nécessairement par un apprentissage assez long, par l'acquisition de documentation et de solides connaissances sur la période jouée. Cet investissement en temps, qu'une infime minorité a bien voulu réaliser, a détourné le public de la période napoléonienne au profit du jeu antique et médiéval qui bénéficiait de ces règles faciles à mettre en œuvre.

De Bonaparte à Napoléon propose, dans un même corps de règles et par trois livrets de listes d'armées différenciées, un jeu de simulation couvrant l'utilisation d'une même génération d'armes. L'unité de temps historique est la période d'emploi, dans des conflits majeurs, du fusil français modèle 1777 et du système d'artillerie de Gribeauval, qui commence à la veille des guerres révolutionnaires pour se terminer peu après la fin du Premier Empire. Elle correspond également à la longévité d 'emploi des principaux armements des autres grandes puissances européennes. Du point de vue géographique, et compte tenu de la fiabilité très variables des sources concernant les conflits éloignés, nous avons volontairement limité les listes d'armées jouables aux conflits s'étant déroulés en Europe, au Moyen-Orient et aux Etat-unis.

A partir de ce constat, nous avons cherché à élaborer une règle permettant une simulation :

- avec des effectifs importants aussi bien en tournoi qu'en reconstitution ;
- très voisine de la réalité quoique dépourvue de l'inutile et sans aucun test de moral ni ordres écrits ;
- qui s'appuie avec souplesse sur l'organisation des unités de la Révolution et de l'Empire et respecte les schémas historiques d'emploi des troupes.

Sans renier les règles précises évoquées plus haut, très souvent limitées à un jeu tactique du niveau de la division interarmes, il nous a semblé nécessaire d'offrir un autre type de jeu. Pour cela, *De Bonaparte à Napoléon* n'est pas la copie conforme ni même la reprise légèrement modifiée de ces systèmes simplifiés, mais leur refonte complète en vue de leur adaptation à une période pour lesquels ils n'avaient pas été initialement conçus. Il n'était pas possible d'en faire une simple retranscription en changeant simplement les termes. Les systèmes de jeu qui peuvent se concevoir pour le jeu antique ou médiéval où l'éloignement dans le temps et la pauvreté des sources autorisent bien des raccourcis, étaient impensables pour la simulation de combats devenus plus techniques et pour lesquels les joueurs sont devenus historiquement plus exigeants par l'abondance de la documentation.

La première difficulté a consisté à reproduire des différences entre les troupes principalement fondées, non pas sur les armements et la valeur défensive des protections équipant les combattants, mais sur leur nature lorsqu'elle est différente, leur niveau d'entraînement, leur moral et leur aptitude au combat. Elles ont été simulées par l'adoption de neuf classes de moral qui permettent d'ajuster au plus près les capacités ludiques aux modèles historiques et de prendre globalement en compte leurs qualités respectives.

La seconde est venue de la nécessité de simuler l'organisation des troupes en structures de commandement relativement rigides, que très peu d'armées antiques ou médiévales possédaient. Ces structures avaient imposé aux différents commandements des procédés de combat faisant l'objet de règlements nationaux très stricts. Il a donc fallu résoudre le problème du combat en formation, sans lesquels les mécanismes d'engagement des armées en ordre serré de cette période sont impossibles à simuler. Cet aspect a imposé d'adapter le système de jeu en plaquettes aux manœuvres interarmes d'unités combattant en formations serrées.

Il a été aussi nécessaire de gérer la plus grande efficacité du feu dans les combats par rapport aux périodes antique, médiévale et même par rapport aux guerres de la Renaissance. Sous la Révolution et l'Empire, le feu est un procédé de combat par lui-même. Il provoque des pertes parfois considérables et empêche fréquemment des charges ou des assauts d'aboutir.

A *DBN*, les feux et les combats en mêlée sont devenus des procédés tactiques nettement différenciés : les premiers se délivrant à distance et les seconds ayant lieu lorsque les figurines des deux camps sont réellement au contact les unes des autres.

L'organisation réglementée des troupes de l'époque a imposé de faire coïncider au plus près la taille des unités du jeu à leur modèle historique. Pour cette raison, le choix de représenter de 40 à 120 hommes par élément nous a incité à limiter les cas où la destruction d'un élément peut intervenir sur un tir ou un combat en mêlée ordinaire. C'est pourquoi nous avons introduit la notion de « désordre «, qui marque à la fois à une perte temporaire de cohésion, de moral et d'efficacité, et qui limite les capacités d'action des troupes et des généraux.

Le principe retenu pour *DBN* a été de ne pas encombrer la règle de tests de moral qui alourdissent le jeu. En revanche, chaque baisse de cohésion, les pertes subies et la fuite d'éléments ont un effet moral immédiat sur l'état de chaque structure, depuis le niveau de la fraction d'unité jusqu'à celui du corps d'armée. Si le seuil de destruction direct par le feu ou les combats est relativement difficile à obtenir, les pertes par désagrégation progressive de la cohésion et du moral interviennent rapidement.

A l'époque que recouvre *DBN*, les généraux ne sont plus des combattants à titre personnel dont on attend prouesses et force physique. Leur emploi a donc été revu en fonction de leur rôle réel de commandement sur le champ de bataille, d'engagement et de ralliement des troupes.

Nous n'avons pas voulu intégrer dans *DBN* des procédés peu utilisés en bataille rangée. Ainsi, la cavalerie n'a pas la possibilité de mettre pied à terre pour escarmoucher comme aux avant-postes. Il n'y a pas de mouvement hors-table puisque les mouvements d'approche des armées sont censés être terminés. La météo est supposée être favorable pour livrer une bataille. Enfin, du fait de leur extrême rareté dans les batailles terrestres, nous avons écarté les interventions navales. Les joueurs de scénarios historiques pourront toujours modifier certains points de la règle pour tenir compte de ces paramètres, que nous n'avons pas voulu ériger en système de jeu habituel.

Il nous a également paru important de limiter le plus possible le jeu en réaction, qui intervient toujours lorsque les joueurs voient et anticipent déjà sur ce que leurs troupes sur le terrain ignorent et auxquelles elles ne pourraient réagir. Nous avons donc supprimé le jeu en simultané qui exige des règles souvent complexes et des rédactions d'ordres fastidieuses et difficilement vérifiables, pour adopter un système de jeu en alterné qui écarte tout litige, en laissant cependant une place aux réactions normales réellement possibles sur le terrain. ❑

L'auteur tient à remercier tous ceux qui ont participé à l'élaboration de cette règle par leurs conseils et leur expérience : Claude Agoudjil, Vincent Auger, Jean-Marc Cordonnier, Luc Delmas, Joelle et Jean-Claude Gyors, Jean-Philippe Imbach, Laurent Mariette, Gustave Martinez, François Michaud, Michel Montoya, Gilles et Arnaud Morel, Jean-Guillaume Raguet, Eric Schmitt et Nicolas Stratigos.

1 - Conventions de simulation

1.1 - Echelle des figurines.

De Bonaparte à Napoléon est prévue pour un jeu avec des figurines en 25, 20, 15 et 6 mm. Des échelles de distances, de représentation des troupes et du terrain sont proposées pour ces trois types majeurs de figurines.

● Le 25 mm, idéal pour obtenir un jeu visuel et bien adapté aux belles démonstrations, a longtemps été l'échelle de prédilection des joueurs. Nécessitant une peinture plus précise, un investissement financier plus lourd et une surface de jeu plus grande, le 25 mm est peu à peu tombé en désuétude et les adversaires potentiels sur cette échelle se font de plus en plus rares.

● Le 15 mm est l'échelle de figurines préférée des joueurs et la plus répandue. Elle est devenue un véritable standard avec lequel sont organisés la plupart des tournois et des jeux en reconstitution.

● Le 6 mm est une autre approche du jeu avec figurines. Cette échelle permet de jouer, à moindres frais, des effectifs encore deux fois plus importants sur une même surface, ou des effectifs identiques sur une surface deux fois plus réduite. La solution proposée pour *DBN* est de ne pas augmenter le nombre de figurines par unité, mais de pouvoir déployer plus d'unités.

● Les figurines de 2mm sont commercialisées sous la forme de blocs de plombs de dimensions variables que la meilleure des peintures peut difficilement distinguer entre elles. Si elles sont parfaites pour réaliser de petits jeux de voyage, elles sont extrêmement rares et leurs dimensions hétérogènes ne conviennent pas pour jouer à DBN, à moins de trésors d'imagination que les inconditionnels de cette échelle déploieront peut-être.

1.2 - Echelle du terrain.

C'est la réduction avec laquelle les distances sur le champ de bataille sont représentées sur la table de jeu.

L'échelle du terrain varie en fonction de la dimension des figurines utilisées.

Ces différentes échelles correspondent à :

● **25 mm** : 50 mm sur la table représentent 50 pas sur le terrain (1/750).

● **15 mm** : 30 mm sur la table représentent 50 pas sur le terrain (1/1250).

● **6 mm** : 15 mm sur la table représentent 50 pas sur le terrain (1/2500).

La réglette fournie avec la règle est valable pour le 15 mm.Le pas est donné pour 0,75 m.

Les joueurs possédant des figurines 20 mm en plastique (généralement vendues pour du 1/72) pourront choisir de s'adapter aux indications données pour le 15 mm ou le 25 mm, en fonction des dimensions réelles de leurs figurines.

1.3 - Echelle de temps.

Chaque tour représente environ 30 minutes de temps réel, partagées en deux phases de jeu alterné, une par joueur.

1.4 - La surface de jeu.

La surface de la table de jeu varie selon l'échelle des figurines utilisées. Nous préconisons les dimensions minimales suivantes :

- figurines en 25 mm : 2,5 m x 1,5 m,
- figurines en 15 mm : 2 m x 1,2 m,
- figurines en 6 mm : 1,5 m x 1 m.

Ces dimensions sont données à titre indicatif, l'armée devant toujours s'adapter au terrain et pas l'inverse.

1.5 - Les dés.

Les dés utilisés dans DBN sont des dés normaux à six faces, indiqués d6 dans la suite de la règle, à raison d'un dé par général. Les dés des généraux réguliers seront de couleur identique, mais chaque général irrégulier aura un dé à sa propre couleur, sinon le joueur devra jeter individuellement chaque dé en désignant le général concerné.

1.6 - Représentation et soclage des troupes.

Les figurines sont réunies sur des plaquettes de jeu (éléments) qui représentent non pas une compagnie ou un escadron, mais un effectif déterminé de troupes ou un état-major. Le nombre de figurines par plaquette est déterminé à l'avance, quelle que soit l'échelle de figurines adoptée, mais les dimensions des plaquettes varieront en fonction de cette échelle.

Quelle que soit l'échelle des figurines utilisées, chaque plaquette de troupe est censée représenter :

– cavalerie en ordre serré : environ 80 cavaliers ;

– infanterie en ordre serré : environ 120 fantassins pour la plupart des armées, et 80 fantassins pour les troupes britanniques ou organisées sur le même modèle ;

– en ordre dispersé : environ 40 cavaliers et de 40 à 60 fantassins.

Un modèle de canon représente de 4 à 6 pièces réelles et une figurine d'artilleur équivaut à l'ensemble des servants de deux pièces réelles.

Les dimensions des plaquettes (appelées aussi « soclage ») de *De Bonaparte à Napoléon* sont conçues pour que le front des troupes soit compatible avec les soclages existants dans de nombreuses règles. Le tableau ci-dessous indique les dimensions de soclage à respecter.

Pour faciliter les manipulations, les joueurs devront soit fixer leurs figurines sur des socles par élément, sinon utiliser des plaquettes d'unités à ces dimensions, sur lesquelles ils pourront placer des figurines déjà soclées pour d'autres règles. Fantassins et cavaliers occuperont sur la table une profondeur supérieure à la réalité, mais nous admettrons par convention que cette profondeur inclut également des intervalles entre les rangs, les officiers et les services hors rangs, etc.

L'armée britannique et celles organisées sur le même modèle alignaient leur infanterie sur deux rangs d'hommes au lieu de trois. C'est la raison pour laquelle le front en ligne d'une unité de ce type sera aussi long pour un effectif plus réduit ou plus long à effectif égal, et les listes d'armée en tiennent compte.

Les joueurs dont les figurines seraient déjà soclées aux mêmes dimensions qu'à DBN mais pour un nombre différent de figurines, peuvent les utiliser dans l'état et sans modifier le nombre d'éléments par unité spécifié dans les listes, à condition de respecter la profondeur indiquée ci-dessous.

Plusieurs plaquettes (ou éléments) constituent un bataillon d'infanterie, un régiment de cavalerie ou une batterie d'artillerie. Leur nombre par unité varie selon les indications données dans les listes d'armées, pour pouvoir représenter les unités à des effectifs variables.

Les plaquettes de commandement représentent en fait le général commandant et son état-major. Les figurines qui l'accompagnent servent à indiquer le niveau de son commandement au premier coup d'oeil. Il est recommandé, pour les généraux de brigade et de division, d'utiliser des figurines d'accompagnement adaptées au type de troupes commandées (fantassins pour de l'infanterie, etc).

L'artillerie obéit à des règles légèrement différentes puisqu'il faut pouvoir déterminer rapidement le calibre des pièces, tout en matérialisant l'encombrement au sol des attelages et des nombreux caissons. Sur la plaquette de chaque modèle de canon, 2 ou 3 figurines représentent les personnels de 4 ou de 6 pièces réelles. A partir de 8 pièces, un second modèle de canon est nécessaire et les 4 figurines d'artilleurs sont réparties sur les deux plaquettes. Toutes les batteries de la période sont constituées comme suit :

- **4 pièces** : 1 modèle de canon + 2 servants,
- **6 pièces** : 1 modèle de canon + 3 servants,
- **8 pièces** : 2 modèles de canon + 2 servants sur chaque modèle,
- **10 pièces** : 2 modèles de canon + respectivement 2 et 3 servants sur chaque modèle,
- **12 pièces** : 2 modèles de canon + 3 servants sur chaque modèle.

Pour les besoins du jeu, les batteries sont toujours composées d'un nombre pair de canons.

Le calibre des pièces, utile à connaître pour déterminer les portées de tir, est matérialisé par un nombre variable d'éléments d'attelage d'artillerie accompagnant chaque modèle de canon :

- **pièces très légères** de 4, 3 ou 1 livres : pas d'attelage (par convention, il est confondu avec le modèle de canon) ;
- **pièces de 6 livres** : 1 élément d'attelage à 2 chevaux ;
- **pièces de 8 ou 9 livres** : 2 éléments d'attelage à 2 chevaux ;

SOCLAGE	FIGURINES :	25 mm	15 mm	6 mm
Troupes représentées	Nbre de fig.	Soclage *	Soclage *	Soclage *
Infanterie régulière	3 fant.	50 x 25	30 x 15	15 x 5
Infanterie en tirailleurs	1 ou 2 fant.	50 x 25	30 x 15	15 x 5
Sapeurs du génie	2 sapeurs	50 x 25	30 x 15	15 x 5
Cavalerie	2 cav.	50 x 50	30 x 30	15 x 15
Cavalerie en fourrageurs	1 cav.	50 x 50	30 x 30	15 x 15
Un modèle d'artillerie	1 canon	50 x 50	30 x 40	15 x 20
Un élément d'attelage d'artillerie	2 chev.	50 x 50	30 x 30	15 x 15
Un parc d'approvisionnement	Variable	50 x 120	30 x 80	15 x 40
Général de brigade	1 Gal	50 x 50	30 x 30	15 x 15
Général de division	1 Gal + 1 fig.	50 x 50	30 x 30	15 x 15
Général de corps d'armée	1 Gal + 2 fig.	50 x 70	30 x 50	15 x 30
Général d'armée	1 Gal + 3 fig.	50 x 70	30 x 50	15 x 30

* « front x profondeur » exprimés en **millimètres**.

- **pièces de 12 livres** : 3 éléments d'attelage à 2 chevaux.

Lorsqu'elles sont séparées de leur pièce en cours de partie, les figurines d'artilleurs sont placées, par élément d'artillerie, sur une plaquette d'infanterie, et considérées comme des tirailleurs à tous les points de vue, quel que soit le nombre de figurines sur la plaquette.

Conseils pour le soclage.

Un élément d'attelage peut comporter l'avant-train sur lequel on accrochait les pièces.

Les plaquettes de parcs peuvent être, au choix des joueurs, garnies par des attelages de chevaux, un caisson, une ambulance, un chariot de matériel ou de cantinière, etc.

Pour éviter d'avoir à posséder en double les figurines qui peuvent passer en ordre dispersé, il est conseillé de socler :

- l'infanterie légère par 1 ou 2 figurines, en divisant le front de la plaquette en conséquence ;
- la cavalerie légère par 1 figurine, en divisant le front de la plaquette par 2.

L'utilisation de sous-bases permettra de les manœuvrer soit en ordre serré, soit en ordre dispersé.

1.7 - Les marqueurs

Les marqueurs fournis en encart permettent de mémoriser certains événements du jeu. Un marquage optionnel peut être constitué par des marqueurs de couleur, en adoptant le code suivant pour éviter tout litige :

Blanc : « élément en désordre »,
Jaune : « unité ou fraction d'unité en désordre »,
Orange : « démoralisé »,
Rouge : « en fuite »,
Noire (ou un petit morceau de coton devant les fusils ou les canons) : « a tiré par anticipation ».

2 - Nature, organisation et classification des troupes

A quelques exceptions près (armée ottomane et troupes d'insurrection), les armées engagées dans les guerres de la Révolution et de l'Empire se ressemblent d'une nation à l'autre car elles sont le résultat d'une culture militaire de même origine, développées par des pays sensiblement de même niveau technologique, à partir de ressources à peu près équivalentes. Les combinaisons « homme-fusil-cheval-canon » tirent leurs différences entre elles de niveaux d'entraînement, de modes de recrutement et de règlements de manœuvre différents. DBN propose donc une classification des troupes reposant non pas sur ces différences technologiques, mais fondées sur l'aptitude au combat constatée pendant presque un quart de siècle de conflits ininterrompus.

C'est pourquoi DBN propose une classification des troupes selon leur nature et leur fonction historique, et que l'on retrouve dans les trois armes principales.

2.1 - L'infanterie

● **Infanterie de ligne** : elle compose la plus grande partie de la ligne de bataille, quelle que soit sa qualité, et combat en ordre serré. Ses bataillons contiennent parfois une ou deux compagnies, dites d'élite (ou de flanqueurs). Lorsque les listes le permettent, ces compagnies spéciales peuvent être réunies entre elles pour constituer des bataillons d'élite.

● **Infanterie légère** : infanterie capable d'agir en ordre serré mais entraînée pour combattre aussi en ordre dispersé (en tirailleurs ou en semi-tirailleurs, ou en semi-tirailleurs uniquement).

● **Tirailleurs** : infanterie capable d'agir seulement en ordre dispersé (en tirailleurs ou en semi-tirailleurs) et jamais en ordre serré.

L'infanterie est principalement armée d'un fusil à âme lisse se chargeant par la bouche. Certaines unités sont dotées de carabines rayées ou d'armes à canon beaucoup plus long, qui tirent plus loin, mais qui demandent un délai de rechargement plus long.

Selon l'organisation propre à chaque nation, l'infanterie est organisée généralement en régiments composés de 1 à 5 bataillons. Ces bataillons peuvent eux-mêmes comprendre de 2 à 10 compagnies. A *DBN*, l'unité d'infanterie est un bataillon. Il est composé de plusieurs éléments de figurines.

2.2 - La cavalerie

● **Cavalerie lourde** : cavalerie constituée de cavaliers de grande taille montés sur des races de grands chevaux, employée généralement pour rompre la ligne ennemie par le choc. Certaines unités sont équipées d'une cuirasse complète ou d'un simple plastron métallique frontal, ou d'une cotte de mailles ou de plaques apportant une protection métallique.

● **Cavalerie moyenne** : cavalerie constituée de cavaliers montés sur des chevaux généralement moins lourds. Elle est capable de remplir des missions de la cavalerie lourde et quelques unes de celles dévolues à

la cavalerie légère. Certaines unités peuvent être équipées de protections métalliques et compter comme des cuirassiers.

● **Cavalerie légère** : elle regroupe les cavaliers les moins lourds, montés sur des chevaux plus agiles et de petite taille. Moins apte au combat par le choc que les autres cavaleries, son rôle essentiel est d'éclairer l'armée, d'agir en protection des flancs et de mener les poursuites.

● **Fourrageurs** : c'est le nom de la formation dans laquelle la cavalerie légère combat en ordre dispersé. A *DBN*, elle correspond aussi à toute cavalerie légère qui ne combat que dans cette formation et jamais en ordre serré. On échange un élément de cavaliers en ordre serré contre deux éléments en ordre dispersé.

Les très rares unités des listes du jeu montées sur des dromadaires sont assimilées à de la cavalerie moyenne.

La cavalerie est organisée en régiments, considérés comme des unités à DBN. Ces régiments se composent selon les nations de deux à dix escadrons, eux-mêmes parfois composés de deux compagnies. A DBN, un régiment est simplement composé de plusieurs éléments de figurines.

2.3 - L'artillerie et le génie

● **Artillerie à pied** : artillerie dont les pièces sont tractées par des chevaux ou d'autres animaux de trait et dont les servants suivent à pied. Les pièces peuvent tirer des munitions de 12, 9, 8, 6, 4, 3 ou 1 livres.

● **Artillerie à cheval** : artillerie dont tout le matériel est tracté et dont tous les servants sont à cheval, pour pouvoir accompagner les mouvements de la cavalerie. Tous les types de pièces sont employés dans l'artillerie à cheval, à l'exception des lourds canons de 12 livres.

Pour ne pas compliquer le jeu, *DBN* ne prend pas en compte les obusiers, les mortiers et les autres pièces à tir courbe.

L'artillerie est le plus souvent organisée en batteries dotées de 4 à 12 pièces. La batterie est l'unité de base de l'artillerie à DBN ; chacune se compose d'autant d'éléments que le nombre de pièces réelles impose d'en déployer. Selon les armées, l'artillerie est généralement répartie au sein des divisions ou au niveau du corps d'armée, et peut aussi constituer des parcs de réserve d'artillerie.

Parfois, les nécessités tactiques ont amené certains commandant en chef à constituer des grandes batteries en réunissant plusieurs batteries sur la même position, placées sous un même commandement. Cette possibilité existe à DBN, mais est volontairement limitée dans les listes d'armées aux batailles d'envergure où ce procédé a été employé.

● **Sapeurs** : par simplification, ce terme regroupe toutes les troupes de l'arme du génie (sapeurs, pionniers, pontonniers) employées pour créer ou détruire des obstacles ou des ouvrages, et pour faciliter l'attaque ou la défense de constructions, d'obstacles, de fortifications permanentes ou provisoires.

2.4 - Les généraux

Ils sont appelés selon leur grade, qui correspond aussi au volume de troupes placées sous leurs ordres. Bien que les appellations peuvent varier d'un pays à un autre, *DBN* adopte une classification standardisée en quatre types :

● **Généraux de brigade** : ils commandent un effectif variable de un à trois régiments d'infanterie ou de cavalerie.

● **Généraux de division** : ils ont entre deux et quatre brigades sous leurs ordres.

● **Généraux de corps d'armée** : ils peuvent commander de deux à cinq divisions.

● **Généraux d'armée** : ils commandent au moins deux corps d'armée. Ce type de général sera surtout déployé pour le jeu en reconstitution,

Chacune de ces structures, sauf les brigades, peut comprendre de l'artillerie et du génie si cela est indiqué dans les listes, ou se voir confier une partie ou la totalité des parcs d'approvisionnement de l'armée.

2.5 - Les parcs d'approvisionnements

Chaque fraction importante d'une armée, habituellement à partir du niveau de la division, possède des parcs d'approvisionnement mobiles réunissant toutes les subsistances, le matériel et les munitions nécessaires pour faire campagne. A DBN, chaque joueur disposera d'un élément de parc par division et d'un autre pour le corps d'armée, qu'il déploiera isolément ou réunis entre eux et confiés à un général de division au moins. Sauf dans le jeu en reconstitution, ils n'ont aucune incidence sur les dotations en munitions mais constituent un objectif supplémentaire pour les troupes ennemies.

2.6 - Les troupes et les généraux irréguliers

Ce sont des troupes non régulières d'infanterie ou de cavalerie combattant sans discipline, ou sans règle-

ment de manœuvre ou sans aucun entraînement spécifique, capables seulement d'adopter certaines formations simples en ordre serré et de combattre parfois ou toujours en ordre dispersé. Elles sont aussi plus difficiles à commander et à contrôler.

Les généraux peuvent aussi être classés « irréguliers », en fonction de leur discipline ou de la nature des troupes qu'ils commandent. Cela peut être le cas, entre autres, d'un chef de corps francs en Europe, d'un général vendéen, d'un chef de la guérilla espagnole ou de certains généraux turcs.

Par définition, si la mention « irrégulière » (Irr.) n'est pas spécifiée, toutes les troupes et tous les généraux sont réputés être réguliers.

2.7 - Reconnaissance des troupes

La reconnaissance sur la table des différents types d'unités est réalisée par l'utilisation de figurines aisément reconnaissables et du modèle historique approprié. Si un doute peut subsister, le joueur de ces figurines est tenu d'en informer son adversaire pour lever toute ambiguïté.

De plus, avant le début d'une partie, les joueurs doivent procéder à une présentation complète de leur troupes visibles, en précisant pour chaque unité : sa nature, son statut (régulier ou irrégulier) son équipement particulier le cas échéant (carabine rayée, lance, cuirasse, calibre des canons) et sa classe de moral.

2.8 - Les classes de moral

Pour rendre la valeur et l'aptitude des unités, une classe d'efficacité est attribuée à chaque type de troupes et représente globalement son niveau de qualité. Ce dernier peut varier pour un même type de troupe, en fonction de la tranche de période envisagée, et correspondre à une baisse ou à un regain d'efficacité. Ceci est à chaque fois précisé dans les listes d'armées.

Les troupes se répartissent en trois grandes classes : Elite, Ligne, Milice, elles-mêmes partagées en trois niveaux de qualité décroissante : 1, 2 et 3.

Par convention, il n'y a pas de connexion directe entre l'appellation d'une unité et sa classification. Ainsi, par exemple, un bataillon d'infanterie de ligne de médiocre qualité pourra se voir classé « Milice 1 » pour les besoins du jeu. A l'inverse, une excellente unité de miliciens, de garde nationale ou de landwehr pourra être classée comme « Ligne 3 ».

Classes et niveaux permettent donc de définir neuf classes de moral :

- **Elite 1** : ce sont les meilleures troupes du jeu. Elites parmi les élites, on les trouve dans les gardes royales ou impériales de quelques rares grandes nations comme la France, la Russie et la Grande-Bretagne.
- **Elite 2** : troupes admises dans la garde des grandes et des moyennes puissances, plus exceptionnellement dans la garde des petites nations ou dans les corps de réserve des armées qui ne comportent pas de garde.
- **Elite 3** : ce sont les unités composant la garde des petites nations ou des unités d'élite de création récente, ou encore les meilleures des troupes de ligne.
- **Ligne 1** : cette classe regroupe les très bonnes unités de ligne, au moral élevé, bien entraînées et sûres d'elles.
- **Ligne 2** : troupes de ligne de bonne qualité (la grande majorité des troupes).
- **Ligne 3** : troupes de ligne de moindre qualité ou milices particulièrement performantes.
- **Milice 1** : mauvaises unités de ligne ou de création récente, ou encore milices entraînées et motivées.
- **Milice 2** : troupes mal entraînées, peu motivées et peu sûres.
- **Milice 3** : troupes très mal ou pas entraînées du tout, ou de contenance très versatile.

Ce découpage n'est donné qu'à titre indicatif. Les listes d'armées définissent très précisément la classe de moral pour chaque unité.

Les généraux, quel que soit leur grade, sont aussi répartis en trois classes. Elles représentent globalement non seulement la qualité du commandement, mais aussi celle des états-majors, la rapidité de réaction aux ordres, la vitesse d'exécution et la souplesse des règlements de manœuvre :

Général (+ grade) 1 : manœuvre rapide
Général (+ grade) 2 : moyen
Général (+ grade) 3 : manœuvre lente

3 - Cout des éléments de troupes

Le coût en budget des troupes est directement lié à leur efficacité relative dans le jeu.

3.1 - Le budget de base

Bien que la valeur de chaque élément soit indiqué dans les listes d'armées, nous donnons ici le détail de ces valeurs, qui permettra éventuellement de calculer le coût des troupes pour ses propres scénarios.

Le coût de base des troupes est donné dans les tableaux ci-contre pour un élément, sauf pour l'artillerie qui est

budgétisée pour deux pièces réelles, représentées par une figurine d'artilleurs. Les modèles de canon et les trains d'attelage nécessaires sont inclut dans le budget donné.

3.2 - Les modificateurs du budget

Les budgets de base doivent être modifiés en fonction de certaines particularités non répertoriées dans le tableau :

Infanterie irrégulière : **– 2**

Cavalerie irrégulière : **– 2**

Pour un point de bonus en mêlée en attaque : **+ 2**

Pour un point de bonus en mêlée en défense : **+ 2**

Pour un point de bonus au tir : **+ 2**

Infanterie sans arme à feu : **– 4**

Infanterie dotée de la carabine rayée ou d'un fusil long assimilable : **+ 2**

Infanterie de type britannique (formée sur 2 rangs d'hommes au lieu de 3) : **– 2**

Inf. ne pouvant pas se former en carré creux : **– 2**

Inf. pouvant adopter l'ordre mixte par brigade : **+ 1**

Infanterie ne pouvant pas combattre en ordre profond ou en ordre mince : **– 1**

Infanterie pouvant aussi agir en tirailleurs ou en semi-tirailleurs : **+ 2**

Infanterie pouvant aussi agir en semi-tirailleurs : **+ 1**

Les six derniers modificateurs ne s'appliquent pas aux « tirailleurs » par obligation.

3.3 - Précisions

Quels que soient les modificateurs, le coût minimal d'un élément est d'un point.

La lance n'est pas budgétisée car elle est, selon les cas, un avantage ou un inconvénient lors des combats en mêlée.

Les parcs ne sont pas budgétisés, mais simplement « générés » à raison d'un élément par général de division ou de grade supérieur.

Certaines infanteries de type britannique pourront cumuler le malus de leur formation plus mince avec un bonus au combat en mêlée pour leur combativité bien connue (les Ecossais, etc) et éventuellement aussi avec un bonus au feu. Tous ces avantages et ces pénalités sont budgétisés.

3.4 - Budget des généraux

Comme les troupes, les généraux font l'objet de quotas dans les listes d'armée et sont budgétisés (voir ci-dessous).

4 - Taille et format d'une armée

Pour le jeu en reconstitution de bataille ou de campagne historique, chaque joueur reçoit le commandement d'une partie des troupes engagées, non pas en fonction de leur valeur budget mais selon les directives des organisateurs ou du meneur de jeu.

Dans le cadre d'une campagne ou d'un scénario non historique, le budget peut servir de référence pour équilibrer les chances initiales des adversaires, en tenant éventuellement compte de la nature du terrain ou de la mission qui peuvent pénaliser l'un ou l'autre camp.

GENERAUX	Réguliers			Irréguliers		
	1	2	3	1	2	3
Gal. de brigade	65	45	25	45	25	5
Gal de division	75	55	35	55	35	15
Gal de CA	85	65	45	65	45	25
Gal d'armée	95	75	55	75	55	35

BUDGET CATÉGORIE :	ELITE			LIGNE			MILICE		
Niveau :	1	2	3	1	2	3	1	2	3
Cav. lourde cuir.	28	27	26	23	22	21	18	17	16
Cav. Lourde	26	25	24	21	20	19	16	15	14
Cav. moyenne cuir.	24	23	22	19	18	17	14	13	12
Cav. moyenne	22	21	20	17	16	15	12	11	10
Cav. légère	19	18	17	14	13	12	9	8	7
Fourrageurs par obligation	11	10	9	7	6	5	3	2	1
Infanterie	17	16	15	11	10	9	5	4	3
Tirailleurs par obligation	11	10	9	7	6	5	3	2	1
Art. de 12 livres	36	34	32	28	26	24	20	18	16
Art. de 8 ou 9 livres	33	31	29	25	23	21	17	15	13
Art. de 6 livres	30	28	26	22	20	18	14	12	10
Art. de 4, 3 ou 1 livres	27	25	23	19	17	15	11	9	7
Art. à cheval de 8 / 9 livres	37	35	33	29	27	25	21	19	17
Art. à cheval de 6 livres	34	32	30	26	24	22	18	16	14
Art. à cheval de 4/3/1 livres	31	29	27	23	21	19	15	13	11
Sapeurs	15	14	13	11	10	9	7	6	5

Dans ces deux formes de jeu l'organisation de l'armée est, soit historique, soit réalisée à l'avance par le meneur de jeu.

En partie amicale, la taille de l'armée est décidée par avance en fonction du nombre d'heures attribuées aux parties et peut varier entre 1500 et 2000 points pour une durée de jeu comprise entre 3 et 4 heures.

Le budget recommandé pour des parties de tournoi est de 1800 points pour une durée de jeu d'environ trois heures et demie. Une fois déterminé, le budget alloué ne pourra en aucun cas être dépassé.

Pour ces parties de compétition, l'armée doit être obligatoirement organisée d'après les listes d'armées. Elles prévoient une organisation de base en brigades historiques, composées d'unités historiquement compatibles. Sauf si cela a réellement existé, on ne pourra pas trouver, par exemple : un régiment de cuirassiers aux côtés d'un régiment de hussards, ni un bataillon de la garde « perdu « dans une brigade de ligne, pas plus qu'une batterie de 12 livres dans une brigade de lanciers.

Chaque brigade doit être commandée par un général. Le nombre des brigades, l'effectif et le nombre des unités composant chacune d'elles constituent la marge d'initiative des joueurs, dans le cadre des quotas imposés par les listes.

Le cœur de l'armée sera le plus souvent une division d'infanterie à deux brigades ou plus et pourra comporter, sous le commandement direct de son général, des unités dites organiques comme : de l'artillerie, des éléments du génie ou des unités d'élite composées par le regroupement des compagnies d'élite lorsque cela est historique. Le nombre de brigades par division varie également selon les armées et leur organisation.

Le général en chef d'une armée, pour ce type de partie, est toujours un général de corps d'armée. Représenté aussi par son élément de commandement, il a sous ses ordres au moins une division d'infanterie et une ou plusieurs autres brigades d'infanterie ou de cavalerie, endivisionnées ou non. Il peut aussi commander directement à des unités organiques relevant de son commandement (sapeurs et artillerie).

Lorsque cela est spécifié dans les listes, une armée peut comprendre des troupes d'une ou plusieurs nations alliées. Selon leur modèle historique, elles seront embrigadées et endivisionnées ensembles, généralement sous les ordres d'un général étranger.

Ainsi organisées, les unités sont placées dans une chaîne de commandement hiérarchique, commandées habituellement par leur supérieur direct, mais pouvant aussi l'être directement par un général de rang supérieur dans cette chaîne de commandement. De même, les généraux n'auront d'influence sur les autres généraux que dans l'ordre hiérarchique décroissant.

Les éléments représentant les parcs seront aussi nombreux que l'armée comprendra de généraux de division et de corps d'armée. Ils pourront soit rester sous les ordres de leur général ou être regroupés en un seul grand parc commandé par l'un de ces généraux.

5 - Début de partie

5.1 - Répartition des rôles

Les joueurs déterminent d'abord qui sera le défenseur et l'attaquant. Ces termes n'imposent rien en ce qui concerne l'attitude générale pendant la partie, mais déterminent seulement la procédure de préparation de la partie et l'ordre de jeu des joueurs pour chaque phase.

Chaque liste d'armée comporte un facteur d'agressivité de 1 à 5 ; avant la partie, chaque joueur jette 1d6 et ajoute son facteur d'agressivité. Le score total le plus élevé désigne l'attaquant et le plus petit le défenseur.

L'attaquant joue en premier.

5.2 - Préparation du terrain

Pour les parties jouées sans scénario ou sur un terrain non défini à l'avance, les joueurs devront le composer eux-mêmes, avec le système de budget présenté en 5.3.

Le défenseur livrant bataille sur le type de terrain ou son armée l'a livré historiquement, il doit choisir les éléments de relief parmi ceux autorisés dans sa liste d'armée. La géographie des lieux et les types de terrain de prédilection de son armée seront ainsi respectés.

Certains éléments obligatoires apparaissent en texte gras dans les listes et doivent être choisis par le défenseur en au moins un exemplaire.

5.3 - Budget des éléments de relief

La nature et la taille des éléments de relief peuvent avantager nettement l'un des deux camps. C'est pourquoi, pour les parties jouées sans le support d'un scé-

nario ou non organisées par une tierce personne, ils font l'objet d'un budget en fonction de leur nature et de leur taille.

Le joueur défenseur doit poser entre 15 points et 25 points de terrain (inclus). Ce « budget », indépendant de celui des troupes, ne peut jamais être dépassé, sauf pour des parties jouées sur des surfaces plus grandes, pour lesquelles il conviendra de le modifier dans les mêmes proportions que la surface de jeu.

● **Comptent pour un point :**

- les éléments de haies, buissons, palissades et murets, de 100 à 150 pas de longueur ;
- les ponts et les gués non obligatoires.

● **Comptent pour deux points :**

- les éléments de murs, flèches, redoutes et parapets, de 100 à 150 pas de longueur ;
- les éléments de bois, collines, plateaux, zones construites, marais, étangs, ravins, labours, champs cultivés, vergers, vignes, oliveraies, broussailles, zones rocheuses, rocailles et sables mous, dont la plus grande dimension est inférieure à 500 pas.

● **Comptent pour trois points :**

- les routes et les chemins, les rivières gelées et les ruisseaux ;
- les ravins dont la plus grande dimension est inférieure à 500 pas.

● **Comptent pour quatre points :**

- les rivières non gelées,
- les éléments de bois, collines, plateaux, marais, zones construite, ravins, zones rocheuses, rocailles et sables mous, dont la plus grande dimension est comprise entre 500 et 800 pas.

Aucun élément représentant une zone ne pourra avoir sa plus grande dimension ou sa plus petite dimension inférieure à 200 pas.

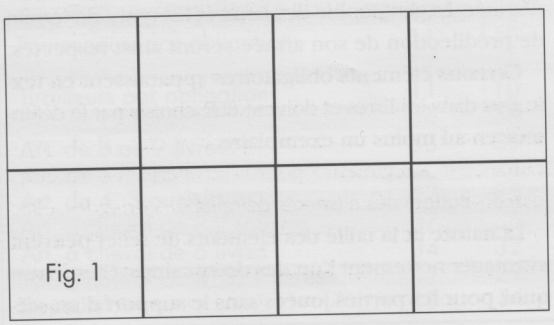


Fig. 1

Aucune route, chemin, rivière ou ruisseau ne pourra être plus long qu'une fois et demie le plus grand bord de table.

Pose de éléments de terrain :

Les éléments de relief ayant été choisis et chaque joueur installé à son futur bord de table, l'aire de jeu est maintenant divisée en huit secteurs égaux (fig. 1) :

Le défenseur pose alors tous les éléments choisis en respectant les règles suivantes :

- chaque secteur doit comporter, initialement et en totalité, au moins un élément naturel ou de végétation quelle qu'elle soit.
- un élément de terrain ne peut être placé à cheval sur plus de deux secteurs (sauf routes, chemins, ruisseaux et rivières).
- le quart au moins des points de terrain doit être posé entièrement dans les quatre secteurs du bord de table de l'attaquant.
- un cours d'eau doit passer au minimum dans deux et au maximum dans quatre secteurs de la table. Il doit obligatoirement s'écouler d'un bord de table à un autre, sauf si l'une de ses extrémités prend naissance sur une hauteur, dans une zone marécageuse, ou si elle se jette dans une étendue d'eau. Un cours d'eau ou un tronçon de cours d'eau ne peut pas relier deux hauteurs (collines ou plateaux)...
- s'il place un cours d'eau, le défenseur doit obligatoirement poser (gratuitement) un pont sur chaque tronçon du cours d'eau qui entre et sort d'un secteur de table. Chaque pont doit être éloigné de tout autre pont par au moins 300 pas de cours d'eau. La moitié au moins du cours d'eau doit se trouver en dehors de sa zone de déploiement ou de celle de l'attaquant.
- toute zone construite doit obligatoirement être au contact d'une route ou d'un chemin qui y aboutit, la longe ou la traverse, même partiellement. Aucune ne peut être entourée par un bois, une étendue d'eau, un marais, des terres cultivées ou labourées, ni une zone rocailleuse. Une zone construite peut au maximum être adjacente par l'un de ses côtés à l'un de ces terrains ou à un cours d'eau. Il ne peut y avoir, même partiellement, qu'une seule zone construite par secteur de table.
- toute route ou chemin doit aller du bord de table de l'attaquant à celui du défenseur, à moins d'aboutir à l'une de ses extrémités à une zone construite, ou de relier deux zones construites entre elles. Dans ce cas, l'une des deux zones construites doit obligatoirement être reliée à un bord de table par une route ou un che-

min. Une route traversant un cours d'eau génère gratuitement un pont et un chemin génère gratuitement un gué.

- aucun étang ou marécage ne peut être placé dans la pente d'une colline.

- une haie, une palissade ou un muret doit être, soit isolé et présenter la forme d'un quadrilatère, fermé ou non, ou être linéaire et adjacent à une zone construite, ou à un champ (labours ou cultures), ou relier deux zones construites, ou une zone construite et un bois, ou longer une route ou un chemin. Il est interdit de placer ces éléments de façon à barrer un pont, une route ou un chemin, ou à l'intérieur d'une zone construite, ni sur un élément aquatique quelconque.

Lorsque le défenseur a placé tous ses éléments de terrain, l'attaquant peut alors, successivement :

1 - **Enlever** jusqu'à 25 % des points de terrain placés par le défenseur, sinon jusqu'à trois éléments quelconques, quelle que soit leur valeur en budget terrain (les ponts sur les cours d'eau enlevés disparaissent automatiquement sans entrer dans ce calcul) et quel que soit leur secteur de placement. Il est possible de remplacer un élément de terrain de grande dimension par un élément identique mais de catégorie plus petite (pas l'inverse). L'échange des éléments comptera dans le budget du terrain enlevé.

- les ponts ne peuvent être enlevés sans le cours d'eau qu'ils franchissent.

- enlever une route ou un chemin franchissant un cours d'eau enlève automatiquement le(s) pont(s) ou le(s) gué(s) généré(s) par la route ou le chemin.

- les éléments de terrains obligatoires imposés au défenseurs ne peuvent pas être enlevés.

2 - **Modifier la position et l'orientation** des éléments se trouvant même partiellement dans trois de ses secteurs de table, et dans un secteur de table du défenseur. Les cours d'eau ne peuvent être ni déplacés ni réorientés. Les éléments peuvent être déplacés à l'intérieur de leur secteur pour ceux qui se trouvaient en totalité dans un secteur, ou en restant à cheval sur les deux mêmes secteurs voisins si cela était le cas.

6 - Déploiement des troupes

Lorsque les éléments du terrain ont été placés et modifiés, les joueurs placent leurs parcs d'approvisionnement sur la table, en commençant par le défenseur. Chacun fait alors le schéma du champ de bataille et dessine ensuite le déploiement général de ses brigades et des troupes commandées par les généraux de rang supérieurs, matérialisées par un quadrilatère identifié. Chaque quadrilatère ne peut recevoir que les troupes du commandement considéré, et d'autres généraux ne commandant pas directement de troupes.

- le défenseur peut déployer ses troupes jusqu'à 600 pas de son bord de table.

- l'attaquant peut déployer ses troupes jusqu'à 300 pas de son bord de table.

- chaque joueur place sur la table, alternativement, en commençant par le défenseur et dans l'ordre : sa grande batterie s'il en a une, sa brigade visible la plus nombreuse en équivalents éléments, puis toutes les autres brigades de son armée. Les troupes non embrigadées, commandées par un général de division ou un général supérieur, sont posées avec leur général, toujours alternativement, lorsque toutes les brigades ont été placées sur la table.

- aucune marche de flanc ou mouvement hors table n'est possible, sauf celui de différer l'entrée sur la table de deux brigades au maximum et pendant deux tours de jeu au plus. La zone et le tour d'entrée en jeu doivent clairement figurer sur le schéma de déploiement. Si la zone d'entrée est occupée par l'ennemi ou menacée par lui à moins de 300 pas au tour d'entrée prévu, l'entrée aura lieu au tour suivant seulement, à plus de 500 pas de l'ennemi et le plus près possible du général ami qui commande ces troupes (divisionnaire ou général de corps).

- tous les éléments du jeu déployés sur la table et cachés par des éléments de terrain (pas par des troupes) sont considérés être en embuscade ou dissimulés, et nécessitent un schéma très précis où ils doivent figurer dans leur formation et position exactes. Aucun élément caché ne peut commencer la partie en dehors de la zone de déploiement de son armée.

- un élément est considéré caché s'il est invisible pour un observateur ennemi placé n'importe où dans la zone de déploiement initial de son armée.

7 - Groupes et éléments

Nous avons vu plus haut que la plus petite structure indissociable du jeu est l'élément. Réunis ensembles, des éléments forment des unités appelées « bataillon » pour l'infanterie, « régiment » pour la cavalerie et « batterie » dans l'artillerie. Ces unités forment des brigades, elles-mêmes entrant dans la composition de divisions. Plusieurs divisions constituent un corps d'armée, même si leur appellation historique pouvait varier selon les armées.

A *DBN*, les troupes sont commandées par brigade, sinon directement par des généraux supérieurs dans l'ordre hiérarchique. Elles agiront en « groupes », sinon en « unités », en « fractions d'unités » ou même en « éléments » pour certaines troupes, soit volontairement soit par obligation.

7.1 - Définition d'un groupe

Un groupe est un ensemble d'éléments, de fractions d'unités ou d'unités, placés sous les ordres d'un même général ou d'un général directement supérieur au leur, espacés deux à deux de moins de 200 pas, agissant à vue et dans la même direction, sans autres amis ou ennemis interposés entre eux. Le fait d'effectuer un mouvement d'amplitude différente ne changent rien à cette définition.

Les troupes ne remplissant pas ou plus ces conditions, constituent un groupe supplémentaire au sein de la brigade d'origine, dès que le mouvement qui a rompu le groupe commence ou est effectué.

Tout ennemi ou tout ami en ordre serré (n'appartenant pas à la brigade) s'intercalant complètement entre deux portions de groupe, a pour effet de le dissocier et de créer deux groupes distincts. L'absence de visibilité a les mêmes effets.

7.2 - Description d'un élément (fig. 2 et 3)

8 - Phase de jeu

Chaque tour de jeu à DBN comprend deux phases, jouées alternativement par chaque joueur, l'attaquant, comme défini en 5.1, jouant toujours en premier à chaque tour.

Dans la phase d'un joueur, sauf cas particuliers, l'ordre des actions possibles est le suivant :

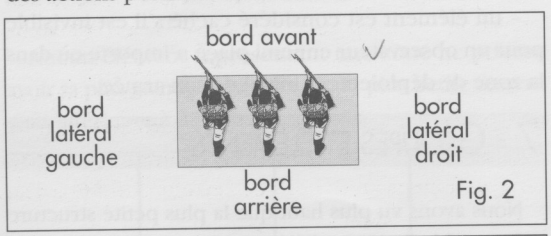


Fig. 2

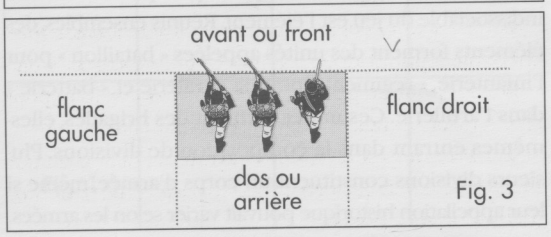


Fig. 3

1 - Obtention des points d'action :
- jets de dés ;
- attribution des dés ;
- modifications éventuelles ;
- transferts des points d'action.

2 - Ralliement et réorganisation des généraux.

3 - Mouvements du joueur en phase, comprenant également, dans un ordre indifférent : les changements de formation, les ralliements (arrêt sur place) des troupes en fuite et les réorganisations des troupes en désordre.

4 - Tirs du joueur en phase et riposte de son adversaire à ces tirs.

5 - Fuites et reculs consécutifs à ces tirs.

6 - Réaction des unités attaquées.

7 - Tirs par anticipation des unités attaquées.

9 - Conséquences des tirs sur le moral (mouvements obligatoires et désagrégation du moral).

10 - Retraites optionnelles des unités en charge.

11 - Fin des mouvements des troupes en charge et de leurs soutiens arrières.

12 - Résolution des combats en mêlées.

13 - Conséquences des mêlées sur le moral (désagrégation et mouvements).

14. - Enlèvement des marqueurs de tirs par anticipation pour le joueur en phase.

9 - Points d'action

La capacité de mouvement et de manœuvre (de tir dans certains cas) des unités dépendent, à *DBN*, de l'obtention en début de phase de jeu de points d'action (PA), qui seront ensuite utilisés dans les différentes actions de la phase du joueur actif.

9.1 - L'obtention des points d'actions

Au début de sa phase, chaque joueur doit lancer autant de **d6** que son armée comporte de généraux.

Pour les généraux réguliers, ces dés doivent être de couleur **uniforme** et peuvent être attribués à n'importe quel général de l'armée, en le plaçant derrière l'élément qui le représente.

En revanche, chaque général irrégulier aura un dé de couleur **particulière**, dont le résultat lui sera attribué systématiquement. A défaut, le joueur devra lancer individuellement chaque dé en désignant clairement le général concerné par ce jet.

Après le jet des dés, chaque joueur :

1. Attribue un dé à chacun de ses généraux réguliers ;

2. Augmente le résultat de tous les généraux de classe 1 d'un point, sans pouvoir dépasser 6 ;

3. Diminue celui de tous les généraux de classe 3 d'un point, sans qu'il puisse être inférieur à 1.

Si, à un moment quelconque de la partie, un général vient à être détruit ou à quitter le champ de bataille, une figurine de général ou d'aide de camp le remplace immédiatement. Elle est placée au contact de l'unité amie la plus proche, ni en fuite, ni en mêlée. Pour l'obtention de ses points d'action dans les phases ultérieures, le joueur doit jeter pour elle 1d6 spécifique, toujours réduit d'un point, quelle que soit la classe du général remplacé, en cumulant au besoin avec la pénalité de - 1 des généraux de classe 3. Le seuil de un point d'action minimum reste toujours en vigueur.

Un général dont toutes les troupes sont démoralisées obtient ses points d'action de la même façon, en jetant 1d6 spécifique, et avec la même pénalité cumulable de - 1.

9.2 - Transfert des points d'action.

Tout général (ni en désordre ni en fuite) qui le souhaite, peut attribuer tous ses points d'actions (sauf un) à un ou à plusieurs de ses généraux directement subordonnés :

- dans le rapport de **1 pour 1**, si le subordonné est visible et à moins de 300 pas de lui ;
- dans le rapport de **2 pour 1**, si le subordonné est invisible depuis sa position, ou à 300 pas et plus de lui.

Le total des points d'action d'un général ne peut jamais excéder 6 ni être inférieur à 1 à aucun moment, même après le transfert des points d'action.

9.3 - Utilisation des points d'action

Lorsque le transfert des points d'action est effectué, le joueur en phase peut jouer ses brigades et les unités directement rattachées à ses généraux, dans l'ordre qui lui convient :

- par brigade constituée (les unités directement rattachées à un général sont considérées comme étant embrigadées avec lui) ;
- en utilisant ou en renonçant à utiliser les points d'action d'une brigade avant de passer à une autre ;
- en écartant le dé d'une brigade sur le côté de la table dès que toutes les actions de cette brigade sont effectuées, sauf s'il reste à résoudre des tirs nécessitant des points d'action.

● Aucun retour en arrière ni modification des mouvements n'est autorisé.

● Aucun point d'action ne peut être utilisé après les tirs.

● Toute action nécessitant plus de PA que le joueur en dispose est impossible.

● Un général en fuite ou en désordre doit, avant toute chose, rallier et réorganiser, ou simplement réorganiser son propre état-major avant de pouvoir commander ses troupes au moyen de ses points d'action.

● Jusqu'à 300 pas, un général de division ou de corps d'armée peut commander avec ses propres points d'action, en plus de ses unités directement rattachées, jusqu'à cinq unités ou fractions d'unités ou éléments de troupes placés sous les ordres de l'un de ses subordonnés.

Une troupe, quelle que soit sa nature :

- ne peut pas effectuer **plus de quatre** actions nécessitant des points d'action dans la même phase ;
- peut recevoir des points d'action que **d'un et d'un seul** général dans la même phase.

Coût des différentes actions.

Si le groupe, l'unité ou l'élément isolé est visible (au moins partiellement) par son général et à 300 pas ou moins de lui, il faudra :

● **1 PA** pour chaque action de la phase, effectué par un groupe constitué, une unité ou un élément isolés, à l'exception des changements de formation qui exigent un point d'action par unité, fraction d'unité ou élément isolé qui change de formation.

● **+ 1 PA** à partir de la 3^{e} action, dans la même phase, d'un groupe constitué, d'une unité ou d'un élément isolé. Cela s'applique aussi à des troupes qui seraient revenues dans un groupe qui ferait ensuite plus d'une action.

● **1 PA** pour chaque groupe constitué, unité ou élément isolés, qui veut tirer après une deuxième action quelconque dans la même phase (le tir après aucune ou une seule action ne coûte rien).

● **1 PA** par élément de large pour déplacer une unité en terrain difficile pour elle, sauf les troupes en ordre dispersé, ou si l'unité termine son mouvement en étant complètement en dehors du terrain difficile ou au contact de l'ennemi.

● **+ 1 PA** pour faire franchir un obstacle linéaire franchissable à un groupe, une unité ou un élément isolé.

● **1 PA** pour un général en désordre ou en fuite pour réorganiser ou rallier son propre état-major.

● **1 PA** pour réorganiser ou arrêter la fuite d'un élément isolé que le général contacte par l'un de ses bords ou l'un de ses coins.

● **2 PA** pour réorganiser un élément, si le général contacte par l'un de ses bords ou l'un de ses coins un élément de l'unité, mais pas l'élément à réorganiser.

● **2 PA** pour réorganiser ou arrêter la fuite de plusieurs éléments adjacents d'une même unité dont le général contacte au moins un élément par l'un de ses bords ou l'un de ses coins.

● **1 PA** supplémentaire pour toute action :

- si le général se trouve **à plus de 300 pas** du plus proche élément du groupe, de l'unité ou de l'élément isolé qui agit, ou s'il ne le voit pas (terrain, autres troupes…) ;

- dès que le général est lui-même **au contact** de l'ennemi, par l'un de ses bords ou par l'un de ses coins.

10 - ETAT DES TROUPES

Chaque élément du jeu peut être, provisoirement ou définitivement, dans l'un des cinq états suivants, ou dans certaines combinaisons de ces états : en ordre, en désordre, en fuite, démoralisé, détruit.

● **En ordre :**

L'élément n'a aucune perte ni aucune désorganisation à déplorer et ne fait l'objet d'aucune pénalité, sauf s'il est démoralisé.

● **En désordre :**

C'est un état provisoire qui marque une perte grave de la cohésion, du fait des tirs, des combats en mêlée ou du moral.

Le désordre est matérialisé par un marqueur « dés. » ou blanc pour « élément en désordre », « DES » ou jaune pour « unité ou fraction d'unité en désordre », posé au contact de la troupe considérée.

Le désordre peut cesser si le général de la brigade ou un général de rang supérieur étant au contact, il emploie le nombre de points d'action nécessaire à la réorganisation (voir 18 - Moral).

Un élément en désordre peut aussi appartenir à une brigade, à une division ou à un corps démoralisé.

● **Démoralisé :**

C'est un état définitif qui signifie une perte sensible du moral pour une brigade, une division ou un corps. Il est matérialisé par un marqueur « DEMO » ou orange placé sur le socle du général commandant la formation en question.

Cet état affecte tous les éléments de la formation considérée encore présents sur la table et se traduit par une perte d'efficacité d'un point pour les combats en mêlée, les tirs reçus ou délivrés et les tests de cohésion.

● **En fuite :**

La fuite matérialise la perte de contrôle momentanée des officiers sur la troupe et leur incapacité à empêcher l'élément de fuir une menace ou une situation particulière.

Elle peut aussi être une décision du commandement tendant à éviter à tout prix sa destruction complète. Une fuite volontaire peut avoir lieu pendant les mouvements du joueur en phase ou en réaction à une charge. Dans les deux cas elle n'exige aucun point d'action et détériore le niveau de moral de la structure considérée.

Une troupe peut être mise en fuite pour les mêmes raisons que celles qui causent du désordre.

Tout élément en fuite est au minimum en désordre, et peut appartenir à une brigade démoralisée.

Toute unité ayant au moins trois éléments, adjacents et mis en fuite dans la même phase, perd définitivement un de ses éléments au titre des pertes subies. L'artillerie perd une figurine d'artilleurs lorsque au moins trois figurines d'une même batterie seront en fuite.

Cette perte automatique n'intervient que pour le premier mouvement de fuite, même s'il doit durer plusieurs tours.

L'élément enlevé devra être l'élément le plus proche de la menace qui a provoqué la fuite. A distance égale, c'est le joueur devant faire effectuer la fuite qui décide de l'élément à enlever.

Un élément de général en fuite ne compte pas pour savoir s'il y a 3 éléments adjacents en fuite.

La fuite est matérialisée par un marqueur « Fuite » ou rouge, et dure tant que la formation considérée n'a pas été ralliée par une autorité.

Un élément ou une unité en fuite peut être rallié par son général ou un général de rang supérieur (voir 18 - Moral).

L'élément ou l'unité rallié se trouvera alors arrêté dans la même position et orientation, mais encore en désordre.

Outre les effets des combats qui peuvent causer le désordre, la démoralisation ou la fuite, ces états peuvent intervenir par une désagrégation du moral et aux conditions définies au chapitre traitant du moral.

● **Détruit :**

L'élément n'existe plus en tant que troupe combat-

tante et on le retire du jeu. La destruction représente l'ensemble des pertes possibles que peut subir une troupe : morts et blessés au tir, en mêlée, les prisonniers faits par l'ennemi et les déserteurs.

11 - MOUVEMENTS

Un mouvement est le fait de déplacer un groupe, une unité, une fraction d'unité ou un élément isolé. Effectué par le joueur en phase, il peut être indifféremment suivi ou précédé d'un ralliement, d'une réorganisation et d'un changement de formation.

Le joueur non en phase ne peut effectuer, avec ses unités chargées, qu'un seul des mouvements ou des changements de formation autorisés en réaction à une charge.

Le premier mouvement ou autre action d'un élément est un mouvement tactique. Les mouvements supplémentaires sont des mouvements opérationnels.

Exception : une charge menée après une réorganisation reste un mouvement tactique.

Une troupe en mouvement **opérationnel** doit s'arrêter à distance d'influence tactique de l'ennemi, soit au moins :

- à 100 pas de la plus proche infanterie ennemie visible en ordre serré et en mesure de la charger ou de la prendre pour cible ;
- à 200 pas de la plus proche cavalerie ennemie visible en ordre serré et en mesure de la charger ;
- dès qu'elle se trouve à courte portée de pièces d'artillerie ennemies visibles, pas en désordre et en mesure de la prendre pour cible ;
- sinon à 50 pas au moins de tout autre ennemi qui n'est pas en ordre dispersé et en terrain découvert.

Cette distance atteinte, aucune autre action ne pourra plus avoir lieu dans la phase en cours pour la troupe considérée, sauf éventuellement un tir.

Tant que cette distance n'est pas atteinte, les troupes en phase peuvent continuer à agir (changements de formation, tirs, etc) aussi longtemps que leur général dispose des points d'action nécessaires.

Une réorganisation ne peut être effectuée avant une charge que si la troupe à réorganiser ne se trouve pas dans la zone d'influence tactique de l'ennemi.

Les troupes en ordre dispersé non abritées n'arrêtent pas les mouvements opérationnels. Tout mouvement de troupes ennemies en ordre serré parvenu à 50 pas de leur front les obligera à effectuer un mouvement complet pour s'en éloigner, à moins de se mettre à l'abri du terrain ou derrière des amis en ordre serré. Si le même ou un autre mouvement opérationnel amenait l'ennemi à 50 pas d'eux dans la même phase, leur fuite serait alors automatique et immédiate.

A l'inverse, des troupes qui sortent de la distance d'influence tactique par un premier mouvement, peuvent alors enchaîner d'autres actions en mouvement opérationnel (arrêt d'une fuite, réorganisations, mouvements, changements de formation).

● **Mouvements des généraux.**

Un général se comporte à tous point de vue comme une troupe en ordre dispersé. Il peut se déplacer comme une unité appartenant à un groupe, en contact et aligné avec un élément de troupe par un bord, ou par un coin, ou isolément.

Il ne « dépense » aucun point d'action tant qu'il marche avec l'un de ses groupes, en maintenant ou non le contact avec une partie de ses troupes. Rien ne s'oppose à ce qu'un général soit au contact de plusieurs

TABLEAU DES MOUVEMENTS

(DISTANCES EXPRIMÉES EN PAS)	TERRAIN CLAIR	TERRAIN INÉGAL	TERRAIN DIFFICILE
Généraux et cavalerie en fourrageurs	350	250	200
Cavalerie légère en ordre serré	300	200	150
Autre cavalerie en ordre serré	250	150	100
Infanterie en tirailleurs	200	200	150
Infanterie en colonne	150	150	100
Infanterie en ligne	100	100	50
Infanterie en carré creux ou plein	50	50	—
Artillerie à pied attelée	150	100	—
Artillerie à cheval attelée	250	200	—
Artillerie en batterie	100	50	—
Trains d'artillerie seuls	250	200	—
Parcs	150	100	—

unités simultanément, chacune par un bord différent.

Aucun point d'action n'est nécessaire pour un général qui se réfugie à l'intérieur d'un carré creux formé dans la phase par une unité qu'il contactait avant le changement de formation. Il peut le faire quelles que soient les dimensions de l'espace intérieur du carré.

● **Mouvements différents.**

Les mouvements de troupes amies sont considérés différents si leur orientation ou la direction de leur marche est différente au début ou à un moment quelconque du mouvement ; sauf si, placées l'une derrière l'autre, elles sont amenées à pivoter de la même façon que l'unité de tête ou celle placée immédiatement devant. Ce mouvement est considéré comme un mouvement de groupe unique.

Le fait de parcourir une distance différente ne constitue pas un mouvement différent.

Un point d'action est nécessaire pour chaque type de mouvement différent.

Exemple d'un groupe à trois bataillons : si l'un effectue un mouvement avant, le second un mouvement arrière et le troisième un changement de formation, il faudra pouvoir disposer de trois points d'action.

11.1 - Tableau des mouvements

Pour chaque mouvement tactique ou opérationnel les unités peuvent parcourir, selon leur nature, leur formation et le terrain, les distances indiqués sur le tableau de mouvement.

● **Modificateurs des mouvements :**

- Fuites : **+ 50 pas**
- Cavalerie irrégulière : **+ 50 pas**
- Mouvements en colonne sur route ou chemin : **+ 50 pas**
- Charges et contre-charges : **+ 50 pas**
- Changements de formation : **+ 50 pas**
- Mouvements autres que tout droit devant : **– 50 pas**

Tous ces modificateurs sont cumulables, mais par convention une unité pourra toujours se déplacer de 50 pas au moins par mouvement tactique ou opérationnel, sauf si le terrain est interdit pour elle.

Les pièces d'artillerie abandonnées par leurs servants constituent un terrain inégal pour les troupes en ordre serré tant qu'elles se trouvent sur cet obstacle. Elles procurent un abri léger pour les troupes en ordre dispersé.

Les joueurs peuvent mesurer toutes les distances voulues avant de prendre leurs décisions relatives aux mouvements ou aux tirs.

11.2 - Mouvements spéciaux

Ce sont tous les mouvements autres que tout droit, exécutés volontairement ou par obligation, décrits ci-dessous.

● **Le pivot simple.**

Effectué volontairement par un élément seul, une fraction d'unité, une unité ou un groupe, il consiste à faire avancer un coin du bord avant, pendant que l'autre reste fixe. Les autres éléments de l'unité composant les rangs arrière s'alignent alors sur l'élément de tête dans le cas d'une colonne (fig. 4). Le mouvement est réduit de 50 pas.

Si un ami ou un obstacle empêche ce mouvement, les éléments qui ne peuvent l'effectuer sont placés au dernier rang de l'unité ou de la fraction d'unité (fig. 5). Si le potentiel de mouvement est suffisant et que l'unité n'est pas en charge ou en contre-charge, ces éléments pourront reprendre leur place au cours du mouvement, sinon au cours du mouvement suivant.

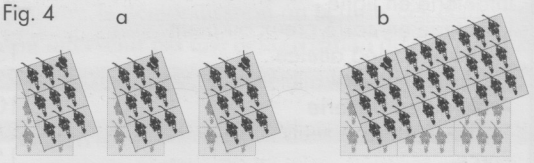
● **Le pivot en marchant.**

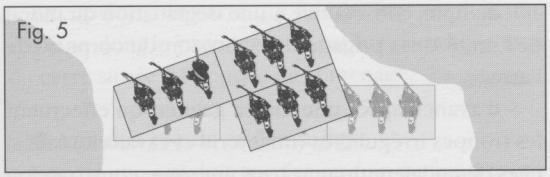
C'est un pivot effectué exactement comme un pivot simple, sauf qu'il est précédé (fig. 6) ou suivi (fig.7) d'un mouvement droit devant.

L'enchaînement dans le même déplacement : d'un mouvement, suivi d'un pivot, lui-même suivi d'un mouvement, est impossible (ou pivot, mouvement puis pivot). Cela ne peut se faire qu'en effectuant au moins deux mouvements dans la même phase.

Le pivot en marchant peut s'effectuer par élément, fraction d'unité, unité, ou pour tout un groupe constitué. Dans ce dernier cas, un coin avant formant l'aile de la troupe considérée reste fixe pendant que l'autre coin avant situé à l'autre aile sert de référence pour déterminer la distance de mouvement. En fin de pivot, les troupes devront avoir conservé la même orientation entre elles.

Fig. 4 a b





Aucun pivot par unité ou par élément ne peut s'effectuer si les unités ou les éléments sont adjacents par leur bord latéral (fig. 8). Sinon il peut s'effectuer par fraction de groupe ou par fraction d'unité (fig. 9).

Le pivot en marchant ne nécessite pas de point d'action supplémentaire, mais réduit le mouvement de 50 pas.

Une troupe se déplaçant entièrement sur une route ou un chemin ne subit pas de réduction du fait d'un virage éventuel.

● **Le pas oblique.**

Il consiste à faire avancer une troupe vers l'avant et d'au moins 50 pas (sauf présence d'amis ou d'un obstacle) tout en obliquant jusqu'à 50 pas sur un côté et en conservant la même orientation (fig. 10).

Ce mouvement est possible pour tous les éléments du jeu, avec une réduction de la distance de 50 pas.

Les troupes d'un groupe peuvent effectuer un déplacement oblique qui les rapproche ou/et les éloigne les unes des autres.

Ce mouvement ne nécessite pas de point d'action supplémentaire.

● **Le pas latéral.**

Exécutable par tous les éléments du jeu, il consiste à effectuer un déplacement latéral de 50 pas au maximum, sans mouvement avant, et tout en conservant la même orientation.

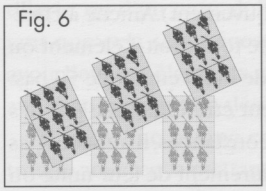
Chaque mouvement latéral exige un point d'action pour le groupe qui l'effectue, même si le sens du mouvement est différent d'une troupe à l'autre.

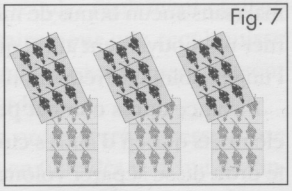
● **Le pas arrière.**

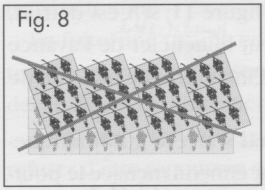
Il consiste à faire reculer une troupe tout droit, directement sur son arrière, en lui conservant la même direction et la même formation.

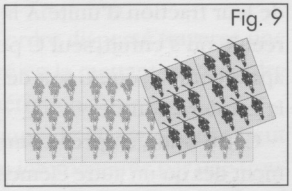
Ce mouvement est exécutable par toutes les troupes, avec une réduction de la distance de mouvement de 50 pas, sauf pour l'artillerie en batterie qui l'exécute sans réduction de distance.

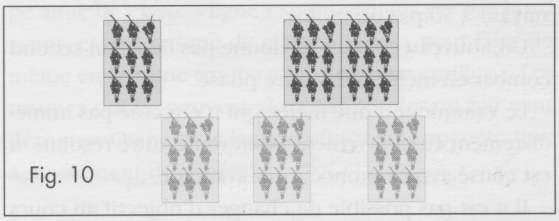
Il est possible de modifier l'axe de déplacement de 50 pas à droite ou à gauche, avec une pénalité supplémentaire au mouvement de 50 pas.











● **Le demi-tour.**

Il consiste à faire pivoter chaque élément de 180° très exactement sur lui-même.

Ce mouvement peut avoir lieu au début ou à la fin d'un mouvement, ou n'être ni suivi ni précédé d'un mouvement.

Il a lieu aussi lorsque le joueur en phase renonce à continuer un mouvement de charge, après les feux des éléments attaqués. Le mouvement est alors gratuit (en terme de point d'action) pour la troupe qui l'effectue.

Si un mouvement a lieu après un demi-tour, la distance est toujours réduite de 50 pas.

Si le mouvement effectué après un demi-tour n'est pas strictement droit, il sera réduit d'une deuxième pénalité de 50 pas.

● **Fuite volontaire en réaction à une charge.**

Une troupe qui déclare vouloir fuir en réaction à une charge, effectue ce mouvement immédiatement, de la même façon que s'il s'agissait d'une fuite consécutive à un tir ou à un combat en mêlée (voir « Mouvements obligatoires »). Même si elle est volontaire, ce type de fuite est prise en compte pour le moral.

● **L'avance après combat (fig. 11).**

L'élément vainqueur d'une mêlée, s'il a chargé ou contre-chargé, peut décider immédiatement et avant toute autre action, sans dépenser de point d'action supplémentaire, de rester au contact de son ennemi, en effectuant tout ou partie d'un mouvement avant nor-

mal (sans aucun bonus de mouvement). Amené à effectuer un mouvement autre que tout droit, l'élément ou l'unité subira une réduction de mouvement de 50 pas.

L'avance après combat peut être effectuée par des éléments qui, en d'autres circonstances, n'auraient pas le droit de se séparer volontairement de leur unité ou de leur fraction d'unité. A la figure 11, si A est détruit, recule ou s'enfuit, seul C peut bénéficier de l'avance après combat, que C soit de l'infanterie de ligne ou de la cavalerie lourde.

Cette avance après combat s'arrête automatiquement dès qu'un autre élément ennemi menace le poursuivant à 50 pas ou moins.

Un nouveau contact ne donne pas lieu à un second combat en mêlée dans cette phase.

Le vainqueur d'une mêlée qui n'effectue pas immédiatement ce mouvement avant toute autre résolution est censé avoir renoncé à cet avantage.

Il n'est pas possible de changer d'objectif au cours de cette avance.

Si l'adversaire au contact a été détruit, le vainqueur a droit alors à une avance après combat, en direction du plus proche adversaire le plus en face de son front, sans pouvoir le contacter.

Les troupes irrégulières d'infanterie ou de cavalerie qui détruisent, ou font reculer ou s'enfuir leur adversaire, sauf pour l'infanterie en défense d'un mur haut d'une zone construite ou fortifiée ou se défendant en carré, ont obligation d'effectuer l'avance après combat.

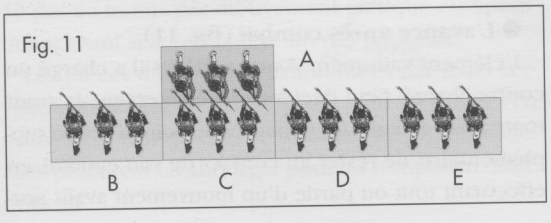
Les rangs arrières d'une colonne ont l'obligation d'avancer après combat si leur tête de colonne le fait.

Les généraux ne peuvent avancer après combat que s'ils ont gagné un combat par eux-mêmes, ou s'ils contactent par un bord un élément ami qui peut bénéficier de cette avance.

11.3 - Mouvements obligatoires

Ce sont les mouvements :

- de recul ou de fuite d'un élément en ordre dispersé non abrité devant l'avance d'un ennemi en ordre serré ;
- de recul ou de fuite après un tir ou un combat en mêlée ;



- de fuite, consécutive à une dégradation du moral de l'unité, de la brigade, de la division, du corps ou de l'armée,
- d'avance après une mêlée gagnée, qu'effectuent les troupes irrégulières (infanterie et cavalerie) sauf si elles défendaient un mur haut une zone construite ou fortifiée ou se défendaient en carré.

● Recul ou fuite des éléments en ordre dispersé non abrités devant l'avance d'ennemis en ordre serré.

Tout élément en ordre serré dont le bord avant parviendrait, en mouvement tactique ou opérationnel, ou en contre-charge, à 50 pas d'un élément ennemi en ordre dispersé non abrité par le terrain ou des amis en ordre serré, provoquera immédiatement son recul ou sa fuite à l'opposé de la menace :

- l'élément en ordre dispersé reculera d'abord immédiatement en effectuant un mouvement partiel ou complet au pas arrière ou après un demi-tour ;
- l'ennemi continuera alors son mouvement s'il lui reste du potentiel et mettra en fuite l'élément en ordre dispersé si ce dernier se trouve toujours à 50 pas ou moins en avant de son front à un moment quelconque de son mouvement ;

l'élément en ordre dispersé fuira alors de 50 pas, dos à l'ennemi, qui reste susceptible de continuer son mouvement jusqu'à venir au contact si son potentiel de mouvement le lui permet. Tout élément en ordre dispersé contacté de dos après ce genre de fuite sera considéré comme détruit et retiré du jeu, sans résolution d'un combat en mêlée.

Une troupe en ordre dispersé peut interpénétrer tout ami rencontré, sans le contraindre à reculer ni à fuir. Dans le cas d'une fuite, il le mettra en désordre, sauf si l'ami traversé est lui-même en ordre dispersé, est un général, ou est de l'artillerie en batterie ou un parc.

● Recul ou fuite après un tir ou un combat en mêlée.

Ces mouvements s'effectuent après un pivot sur place de chaque élément. La distance de mouvement est celle d'un mouvement normal complet, diminué de 50 pas pour un recul, et augmenté de 50 pas pour une fuite.

Si toute une unité recule ou fuit, ses éléments qui étaient en contact de socle doivent maintenir le même contact entre eux, sauf si la nature du terrain venait à disloquer l'unité par des bonus ou des malus au mouvement.

Exception : un carré qui fuit devient aussitôt une colonne dont le premier rang est formé avec la face du carré située à l'opposé de la menace.

● Axe des reculs et des fuites.

Une troupe qui doit reculer ou fuir du fait d'un tir reçu sur son avant ou sur un bord latéral, doit le faire dans la direction de son arrière au moment du tir, après avoir effectué un demi-tour sur place.

Une troupe qui doit reculer ou fuir du fait d'un tir ou d'une mêlée subi sur son bord arrière, effectue le recul ou la fuite dans la direction de son bord avant.

Exceptions :

– le deuxième et éventuellement les autres mouvements de fuite, doivent s'effectuer en direction du point le plus proche du bord de table ami libre de tout ennemi, en pivotant au besoin pour ne jamais passer à moins de 50 pas devant le front d'un ennemi non en désordre et si possible de façon à éviter les troupes amies et les terrains infranchissables.

Si aucun ami ne se trouve à 50 pas ou moins en arrière d'une troupe qui recule ou s'enfuit :

– en recul, elle peut modifier son itinéraire de 50 pas à droite ou à gauche pour chaque 50 pas parcourus, avec une pénalité (unique) au mouvement de 50 pas ;

– en fuite, elle peut modifier une seule fois son itinéraire de 50 pas à droite ou à gauche, sans pénalité de mouvement.

● Fuite consécutive à une dégradation du moral.

Les troupes d'une fraction d'unité, d'une unité, d'une brigade, d'une division, d'un corps ou de l'armée entière ayant atteint le seuil fixé pour la fuite automatique, fuient dans les mêmes conditions que celles de la fuite après un tir ou un combat en mêlée.

Cette fuite peut intervenir après tous les tirs ou après tous les combats en mêlée d'une phase.

● Recul ou fuite rencontrant une troupe amie.

Le recul d'une troupe en ordre dispersé à travers une troupe amie n'a aucune conséquence. En recul ou en fuite, une troupe en ordre dispersé ne peut pas terminer son mouvement au milieu d'une troupe amie. Le mouvement doit simplement continuer jusqu'à ce que l'interpénétration cesse, même si ce mouvement est supérieur à la distance autorisée.

Toute troupe amie empêchant le recul d'une autre troupe amie en ordre serré, ou d'une batterie d'artillerie, ou d'un parc, doit reculer également et d'autant que cela sera nécessaire pour que recul puisse avoir lieu. Les éléments amis ainsi repoussés passent automatiquement en désordre.

En fuite, une troupe en ordre serré traverse toute troupe amie, en la mettant en fuite dès le début de l'interpénétration.

En fuite, une troupe en ordre dispersé traverse une troupe amie en ordre serré en la mettant en désordre dès le début de l'interpénétration.

En ordre serré, une troupe de classe « élite » peut refuser d'être repoussée ou interpénétrée par une troupe amie de classe « ligne » se présentant sur son bord avant, et une troupe de classe « ligne » peut faire de même envers une troupe amie de classe « milice ». Les troupes qui ne peuvent alors pas reculer ou fuir sont détruites. On ne peut jamais refuser l'interpénétration à un élément de général.

● Recul ou fuite rencontrant une troupe ennemie.

Tout élément en recul ou en fuite contactant un ennemi, lui-même dans n'importe quelle formation, état ou direction, est détruit et immédiatement retiré du jeu.

● Recul et fuite de l'artillerie.

Attelée, une unité d'artillerie recule ou fuit en maintenant les trains et les pièces adjacents. Les artilleurs en batterie obligés de fuir abandonnent leurs pièces. Ils seront placés sur une plaquette d'infanterie par élément d'artillerie et assimilés à des tirailleurs, quel que soit leur effectif par élément. Les artilleurs séparés de leurs trains se déplacent à la vitesse des tirailleurs.

11.4 - Mouvements interdits

Certaines manœuvres ou mouvements sont interdits à *DBN*, soit parce qu'elles donneraient lieu à des situations impossibles pour l'époque, soit parce qu'elles présentent des risques que les commandants d'unité historiques auraient refusé de prendre.

Il est donc interdit :

– de passer librement et sans combattre devant le bord avant et à 50 pas ou moins d'une troupe ennemie en ordre (sauf s'il s'agit de troupes ennemies en ordre dispersé et non abritées) ; parvenu à cette distance, tout mouvement autre que pour venir contacter l'ennemi, pour lui faire face ou pour s'éloigner de lui, est interdit ; menacé dans ces conditions par des ennemis depuis deux directions différentes ou plus, l'élément ou l'unité devra obligatoirement s'éloigner par rapport

à la menace de son choix ;

- d'entrer dans un intervalle de moins d'un élément de large, à moins de pouvoir interpénétrer un élément ami en ordre dispersé ;
- de faire mouvement en étant adjacent par un flanc ou son arrière, même partiellement, au bord avant d'un élément ennemi (la troupe devant reculer est détruite ;
- de pénétrer sur un terrain interdit, en fonction du type de l'unité considéré (l'élément qui y serait contraint par l'ennemi est détruit) ;
- à un carré creux ou plein d'être adjacent par une face autre carré ami ;
- à une troupe en ordre serré d'interpénétrer volontairement une autre troupe amie en ordre serré (y compris les parcs et l'artillerie en batterie).

Les troupes en ordre dispersé non abritées ne peuvent pas s'approcher **à moins de 50 pas** dans la zone de tir ou de charge d'infanterie ou de cavalerie ennemie en ordre serré et pas en désordre.

11.5 - Interpénétration volontaire des troupes en ordre dispersé.

En mouvement volontaire, toute troupe peut interpénétrer librement toute troupe amie en ordre dispersé et tout général et vice-versa, quelle que soit l'orientation de l'un ou de l'autre.

Ce mouvement ne pourra jamais se terminer au milieu de la troupe interpénétrée. Si cela devait être le cas, l'interpénétration devrait être annulée.

12 - Formations de combat

Les formations tactiques adoptées à l'époque de *DBN* sont au cœur du système de simulation des combats de cette période et obéissent à des normes ou à des définitions très strictes.

- L'infanterie de ligne doit manœuvrer par bataillon et ses éléments doivent tous être en contact de socle, sauf si certains sont détruits, en fuite, ou provisoirement séparés de leur unité par le terrain ou l'ennemi.
- L'infanterie légère manœuvre comme l'infanterie de ligne lorsqu'elle est en ordre serré. Elle peut aussi déployer une partie ou tous ses éléments pour combattre en ordre dispersé, en tirailleurs ou en semi-tirailleurs. Ils peuvent alors agir en contact de socle ou séparément, sans limite de distance entre eux.
- La cavalerie lourde peut agir par régiment, en demi-régiment, ou en fractions d'unité d'au moins trois éléments (deux si un élément parmi trois a été détruit).
- La cavalerie moyenne peut agir par régiment, en demi-régiment, ou en fractions d'unités de 2 ou 3 éléments, ou en éléments isolés.
- La cavalerie légère a les mêmes possibilités que la cavalerie moyenne, mais tout ou partie de chaque régiment peut agir en fourrageurs.
- L'artillerie agit toujours en batterie constituée, les éléments d'une même batterie toujours adjacents par un bord l'un à l'autre.
- Les éléments du génie peuvent agir individuellement, regroupés ou non, ou encore en étant adjacents à un élément d'infanterie.

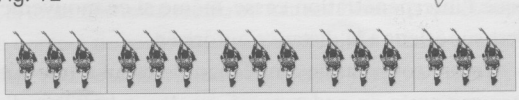
12.1 - La ligne

C'est la formation de bataille par excellence de la cavalerie, puis de l'infanterie depuis l'apparition des armes à feu individuelles et relativement précises. Elle permet de délivrer les feux les plus puissants, mais présente une moindre résistance au choc des colonnes et de la cavalerie. Pour cette arme, la ligne correspond à la formation « en bataille », qui lui permet de déployer le maximum de cavaliers en vue du contact. La ligne est un objectif peu vulnérable aux tirs d'artillerie à longue distance.

On obtient une ligne en juxtaposant, par contact complet entre leurs bords latéraux, les éléments d'une même unité de cavalerie ou d'infanterie, alignés sur un rang d'éléments de profondeur et orientés dans la même direction (fig. 12).

L'armée britannique et celles organisées sur le même modèle (signalées dans les listes d'armée) rangent leur infanterie en ligne sur deux rangs d'hommes au lieu de trois comme généralement dans les autres armées. L'extension de front qui en résulte, augmentant le nombre de tireurs efficaces, pose souvent des problèmes d'espace de déploiement insuffisant en augmentant la fragilité au combat en mêlée. C'est pourquoi on adopte pour elles la ligne double, qui consiste à doubler la profondeur de chaque compagnie. A DBN, elles peuvent adopter cette « ligne double » en formant les bataillons en ligne sur deux éléments de profondeur (fig. 13). Un bataillon de type britannique comprenant un nombre impair d'éléments peut former la ligne double, même si un élément n'a pas d'autre élément au contact en arrière.

Fig. 12



Une ligne, simple ou double, doit être rectiligne, sauf si l'unité doit s'adapter à un couvert. Dans ce cas, chaque élément doit être contigu avec ses voisins par ses coins avants ou arrières. Malgré cela, le front de l'unité est censé être continu (fig. 14).

12.2 - La ligne en échelon refusé

C'est une formation de cavalerie qui consiste à former une ligne dont des éléments ou des fractions d'unités sont seulement en contact par leurs coins opposés. Elle est surtout utilisée pour sécuriser le flanc d'un déploiement, chaque escadron sauf celui de tête protégeant un flanc de l'escadron placé en avant de lui. Elle permet de déborder plus facilement une unité ennemie contactée avec les derniers escadrons de l'échelon et, dans certains cas, à une troupe en ligne d'anticiper le passage en colonne avant de s'engager sur un espace étroit (pont, route, etc.).

La cavalerie irrégulière ne peut adopter cette formation.

Selon que l'élément le plus en arrière est celui de gauche ou de droite, l'échelon est dit « refusé à gauche » ou « refusé à droite » (fig. 15).

12.3 - La colonne

La colonne est, à l'origine et pour toutes les armes, une formation de marche, qui sera adaptée par certaines nations pour devenir une formation compacte et plus ou moins profonde de combat. La cavalerie y perd de sa capacité de choc et l'infanterie de sa puissance de feu. La colonne permet de faire donner des masses plus importantes de troupes en un même point, mais est très vulnérable aux feux d'artillerie.

Pour l'infanterie et la cavalerie, on l'appellera colonne de compagnies lorsqu'elle présente un élément de large et deux rangs de profondeur au moins (fig. 16).

Nous appellerons « colonne de division » toute colonne d'infanterie présentant deux éléments de large, ou de cavalerie présentant deux ou trois éléments de large (fig. 17). On admet que toutes les cavaleries de la période peuvent l'adopter, en revanche seulement certaines armées spécifiées dans les listes d'armées entraînent leur infanterie à combattre dans cette formation.

Les bataillons d'infanterie se rangeant sur trois rangs d'hommes et constitués de quatre éléments seulement, s'ils ont le droit d'adopter cette formation, sont considérés en colonne de division s'ils présentent un front de deux éléments de large sur deux rangs de profondeur.

La « colonne de division étendue » est strictement réservée à l'infanterie française et aux infanteries formées sur le même modèle, si cela est autorisé dans les listes d'armées et si les deux compagnies d'élite sont avec leur bataillon. Elle consiste à former les compagnies du centre en colonne de compagnie ou de division et de prolonger chaque extrémité du premier rang d'éléments par un élément d'élite en ordre serré (fig. 18). Cette formation se déplace comme une ligne, mais chaque élément du premier rang combat comme une colonne.

● **Formation compacte des troupes irrégulières :**

Certaines troupes d'infanterie irrégulière, par manque d'instruction militaire, se forment en unités larges et profondes, compactes mais peu manœuvrières. A DBN, elles pourront présenter un front de 2 à 5 éléments de large sur 2 à 4 rangs d'éléments en profondeur. Cette formation se déplace comme une ligne et est assimilée à autant de colonnes placées côte à côte du point de vue des tirs et des mêlées. Elle pourra néanmoins se déplacer en colonne d'un élément de large mais ne pourra pas se former en carré creux. Si tous les éléments d'une telle formation ne possèdent pas d'armes à feu, ceux qui en sont dotés doivent former en priorité le premier rang.

Fig. 13

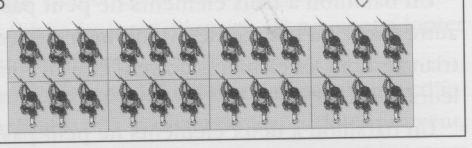


Fig. 14

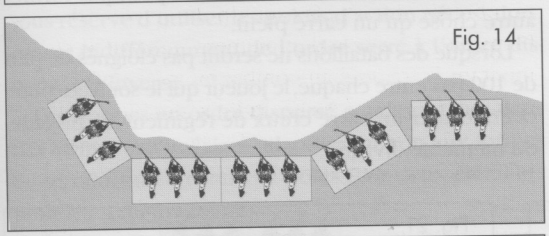
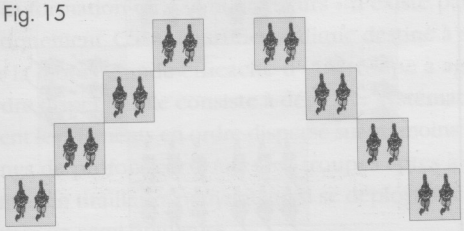


Fig. 15



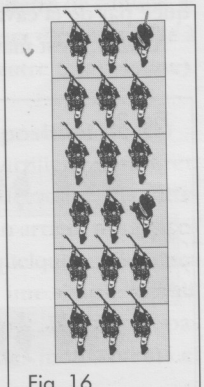


Fig. 16

Une ligne, simple ou double, doit être rectiligne, sauf si l'unité doit s'adapter à un couvert. Dans ce cas, chaque élément doit être contigu avec ses voisins par ses coins avants ou arrières. Malgré cela, le front de l'unité est censé être continu (fig. 14).

12.2 - La ligne en échelon refusé

C'est une formation de cavalerie qui consiste à former une ligne dont des éléments ou des fractions d'unités sont seulement en contact par leurs coins opposés. Elle est surtout utilisée pour sécuriser le flanc d'un déploiement, chaque escadron sauf celui de tête protégeant un flanc de l'escadron placé en avant de lui. Elle permet de déborder plus facilement une unité ennemie contactée avec les derniers escadrons de l'échelon et, dans certains cas, à une troupe en ligne d'anticiper le passage en colonne avant de s'engager sur un espace étroit (pont, route, etc.).

La cavalerie irrégulière ne peut adopter cette formation.

Selon que l'élément le plus en arrière est celui de gauche ou de droite, l'échelon est dit « refusé à gauche » ou « refusé à droite » (fig. 15).

12.3 - La colonne

La colonne est, à l'origine et pour toutes les armes, une formation de marche, qui sera adaptée par certaines nations pour devenir une formation compacte et plus ou moins profonde de combat. La cavalerie y perd de sa capacité de choc et l'infanterie de sa puissance de feu. La colonne permet de faire donner des masses plus importantes de troupes en un même point, mais est très vulnérable aux feux d'artillerie.

Pour l'infanterie et la cavalerie, on l'appellera colonne de compagnies lorsqu'elle présente un élément de large et deux rangs de profondeur au moins (fig. 16).

Nous appellerons « colonne de division » toute colonne d'infanterie présentant deux éléments de large, ou de cavalerie présentant deux ou trois éléments de large (fig. 17). On admet que toutes les cavaleries de la période peuvent l'adopter, en revanche seulement certaines armées spécifiées dans les listes d'armées entraînent leur infanterie à combattre dans cette formation.

Les bataillons d'infanterie se rangeant sur trois rangs d'hommes et constitués de quatre éléments seulement, s'ils ont le droit d'adopter cette formation, sont considérés en colonne de division s'ils présentent un front de deux éléments de large sur deux rangs de profondeur.

La « colonne de division étendue » est strictement réservée à l'infanterie française et aux infanteries formées sur le même modèle, si cela est autorisé dans les listes d'armées et si les deux compagnies d'élite sont avec leur bataillon. Elle consiste à former les compagnies du centre en colonne de compagnie ou de division et de prolonger chaque extrémité du premier rang d'éléments par un élément d'élite en ordre serré (fig. 18). Cette formation se déplace comme une ligne, mais chaque élément du premier rang combat comme une colonne.

● **Formation compacte des troupes irrégulières :**

Certaines troupes d'infanterie irrégulière, par manque d'instruction militaire, se forment en unités larges et profondes, compactes mais peu manœuvrières. A DBN, elles pourront présenter un front de 2 à 5 éléments de large sur 2 à 4 rangs d'éléments en profondeur. Cette formation se déplace comme une ligne et est assimilée à autant de colonnes placées côte à côte du point de vue des tirs et des mêlées. Elle pourra néanmoins se déplacer en colonne d'un élément de large mais ne pourra pas se former en carré creux. Si tous les éléments d'une telle formation ne possèdent pas d'armes à feu, ceux qui en sont dotés doivent former en priorité le premier rang.

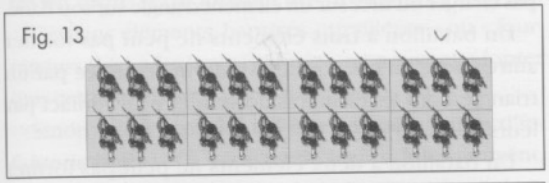


Fig. 13

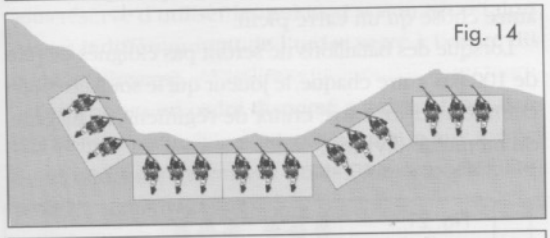


Fig. 14

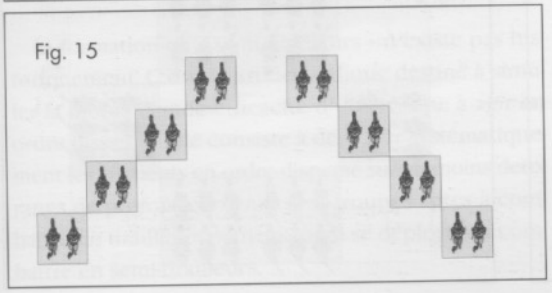


Fig. 15

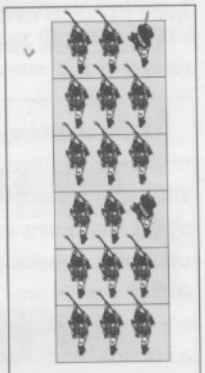


Fig. 16

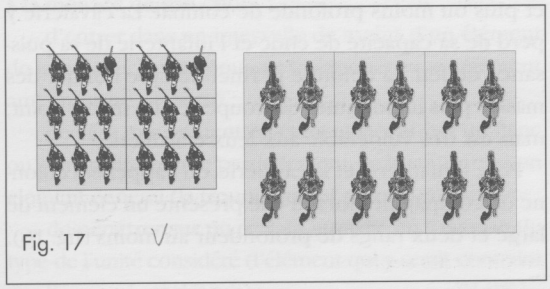


Fig. 17

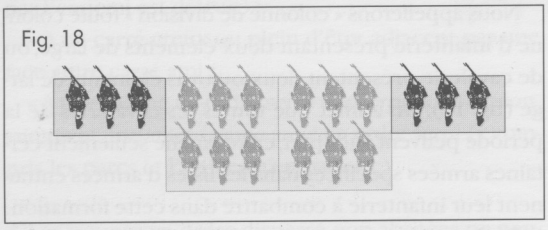


Fig. 18

12.4 - Le carré.

Apparue à la fin du XVIII^{e} siècle, c'est une formation défensive de l'infanterie lorsqu'elle est confrontée à de la cavalerie. Elle consiste à ranger les fantassins en un quadrilatère de forme quelconque, de façon à ce que les hommes soient orientés vers l'extérieur de l'unité. Le carré est très lent à se déplacer et vulnérable aux feux d'artillerie.

Un bataillon d'infanterie peut adopter deux types de carré.

● **Le carré « plein » :**

C'est une formation de crise, adoptée uniquement à partir d'une colonne, qui consiste à faire resserrer les distances et les intervalles entre les hommes, et à orienter les fantassins vers l'extérieur.

Il peut être formé par une unité du joueur en phase en utilisant un point d'action par unité, sinon gratuitement et sans test de cohésion par une unité attaquée par de la cavalerie ennemie.

A *DBN*, il est matérialisé en retournant simplement le ou les éléments du dernier rang d'une colonne (fig. 19). Chaque côté du bataillon formé par éléments situés entre le premier et le dernier rang de l'ancienne colonne est alors censé présenter un élément de front pour deux éléments qui auraient présentés le flanc, tous orientés vers l'extérieur .

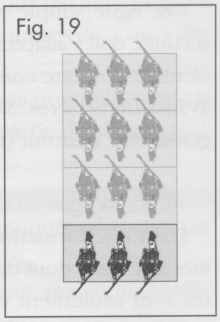


Fig. 19

● **Le carré « creux » :**

C'est une formation plus longue à adopter et qui consiste à réaliser une forme géométrique dont le centre est vide et les éléments constitutifs orientés vers l'extérieur (fig. 20).

Pour tous les types de carré creux, si le nombre d'éléments le permet, une face du carré ou plus peut être partiellement ou intégralement renforcée par un deuxième rang d'éléments. Le carré est alors dit totalement ou partiellement « double » (fig. 21).

Les éléments d'infanterie placés aux angles d'un carré doivent être au contact entre eux par un coin arrière. Cette disposition ludique nécessite de convenir que les angles du carré (délimités en pointillés fig. 21) sont garnis de troupes et qu'un ennemi quelconque ne peut pas charger ou tirer sur un élément d'angle sur son flanc.

Un bataillon à trois éléments ne peut pas former autre chose qu'une forme ovoïde, matérialisée par un triangle, dont les éléments doivent être en contact par leurs coins arrières.

Un bataillon à deux éléments ne peut pas former autre chose qu'un carré plein.

Lorsque des bataillons ne seront pas éloignés de plus de 100 pas entre chaque, le joueur qui le souhaite pourra en former un carré creux de régiment, de brigade, ou même de division.

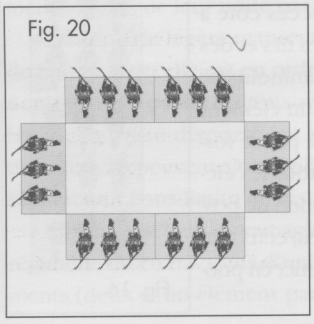


Fig. 20

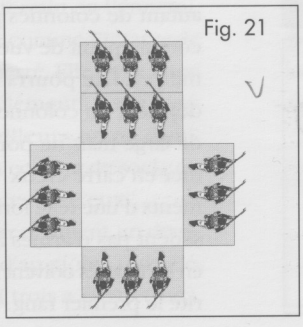


Fig. 21

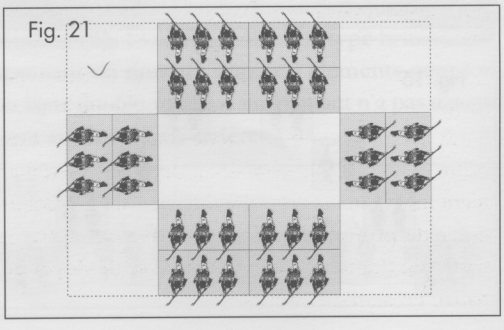


Fig. 21

Tout carré creux peut abriter autant d'éléments que sa surface intérieure lui permet d'en accueillir. Il suffit pour cela de les faire entrer avant que le carré ne soit complètement réalisé. Les troupes en ordre dispersé, les généraux et les artilleurs (sans leurs pièces ni les attelages) peuvent s'y abriter après la mise en carré.

Le carré creux peut être formé pendant la phase active d'un joueur, en « dépensant » au moins un point d'action pour chaque unité se formant en carré, y compris s'il s'agit d'un carré formé de plusieurs unités.

Il peut aussi l'être pendant la phase adverse, seulement si le bataillon est chargé par de la cavalerie. Cette réaction est soumise à un test de cohésion détaillé plus loin.

Il est interdit à un carré creux ou plein d'être adjacent par une face à un autre carré ami (creux ou plein).

12.5 - En « tirailleurs » en « semi-tirailleurs » et en « fourrageurs »

C'est le nom des formations données aux fantassins et aux cavaliers lorsqu'ils agissent en ordre dispersé parce qu'ils ont été entraînés à le faire, ou qui le font par incapacité complète à se former en ordre serré. Les troupes en ordre dispersé sont utilisées pour engager le combat en avant des masses amies, ou pour investir les terrains difficiles. Moins vulnérables aux feux, elles ne peuvent résister au choc ou à l'avance des unités en ordre serré lorsqu'elles ne sont pas abritées.

Certains éléments, baptisés « tirailleurs » ou « fourrageurs » dans les listes d'armées, ne peuvent adopter que cette formation.

Sinon, cette capacité est réservée aux unités d'infanterie légère et à la cavalerie légère. Elles peuvent, sous réserve d'utiliser les points d'action nécessaires, passer indifféremment de l'ordre serré à l'ordre dispersé et l'inverse.

Les troupes en ordre dispersé n'agissent que dans des formations linéaires, adaptées ou non aux formes du terrain, ou en éléments isolés (par deux éléments pour les semi-tirailleurs).

La formation en « semi-tirailleurs » n'existe pas historiquement. C'est un artifice ludique destiné à simuler la moins grande efficacité d'une troupe à agir en ordre dispersé. Elle consiste à déployer systématiquement les éléments en ordre dispersé sur au moins deux rangs de profondeur. Toutes les troupes aptes à combattre en tirailleurs peuvent aussi se déployer et combattre en semi-tirailleurs.

Les listes d'armées précisent les troupes qui peuvent agir en ordre dispersé.

● **La cavalerie légère :**

- peut faire combattre une partie ou la totalité de chaque régiment en fourrageurs ;
- les troupes détachées en fourrageurs peuvent agir, soit en une seule unité, soit en fractions d'unité, soit en éléments séparés ;
- les éléments s'échangent à raison d'un élément en ordre serré contre deux éléments en fourrageurs.

● **L'infanterie légère :**

- peut faire combattre une partie ou la totalité de chaque bataillon en ordre dispersé ;
- les troupes détachées peuvent alors agir, soit en une seule unité, soit en fractions d'unité, soit en éléments séparés (au moins par deux pour les semi-tirailleurs) ;
- chaque élément d'infanterie en ordre serré s'échange contre deux éléments en ordre dispersé ;
- les éléments désignés comme « tirailleurs « dans les listes d'armées ne peuvent pas s'échanger contre des éléments en ordre serré.

12.6 - Les formations de l'artillerie

Cette arme n'a pas de formation de combat à proprement parler, mais prend des dispositions de route avec ses attelages, des dispositions de tir par des mises en batterie, et peut adopter des procédés de déplacement sur de courtes distance lorsqu'elle est en batterie.

● **L'artillerie attelée** (en dispositions de route).

C'est la posture de l'artillerie en mouvement ou qui va se déplacer. Les pièces sont placées au contact derrière les éléments d'attelage, la bouche des canons à l'opposé des chevaux.

Si la batterie comporte deux modèles de canons, le mouvement peut s'effectuer les deux éléments côte à côte (en ligne) ou l'un derrière l'autre (en colonne).

● **L'artillerie en batterie (en position de tir)**

C'est la position dans laquelle l'artillerie peut tirer. Cela signifie que les canons sont décrochés des attelages, les chevaux et les caissons en arrière des pièces et les artilleurs à leurs postes. Les quelques millimètres entre les pièces et les trains sont une simple visualisation de la formation de la batterie. Ils ne sont pas pris en compte pour les mêlées, les mouvements et les tirs.

● **Cas particulier des grandes batteries**

L'artillerie de l'époque n'agit presque jamais par bataillon ou régiment de cette arme. Cependant, pour pouvoir disposer d'une grande puissance de feu sur un espace restreint, certaines armées regroupent parfois de grande quantité d'artillerie au sein de grandes batteries.

A *DBN*, ce procédé peut être employé si cela est autorisé dans les listes d'armées. Il consiste, lorsque le joueur compose son armée, à créer une « brigade » d'artillerie en regroupant au moins six éléments ou plus de vingt-quatre pièces d'artillerie sous le commandement d'un même général, renforcé éventuellement par un ou plusieurs éléments du génie.

Précisions :

- sauf si sa formation est dissociée par l'ennemi, les éléments d'artillerie d'une grande batterie doivent toujours être en contact de socle entre eux par un bord ou par un coin ;
- une grande batterie manœuvre soit comme une seule unité, soit par fraction d'unité de deux batteries, soit par des mouvements individuels des batteries qui la composent. Le contact bord à bord ou coin à coin doit toujours être maintenu.
- le pivot simple d'un élément ou d'une batterie, adjacent à droite et à gauche à d'autres éléments d'une grande batterie, n'est pas possible.
- les seuls pivots admis sont les pivots simples des batteries ou groupes de batteries d'ailes (fig. 9) ou encore d'une grande batterie au complet (fig. 4.b).

Lorsque des éléments d'artillerie en batterie pivotent, les trains d'attelage restent décrochés des pièces, mais doivent rester alignés avec elles et leur mouvement n'exige aucun point d'action.

12.7 - La gestion des formations particulières ou non réglementaires

• Un élément en ordre serré agissant isolément est toujours considéré comme étant en colonne du point de vue des mouvements et en ligne en ce qui concerne les tirs et les combats en mêlée.

• Un élément en ordre dispersé agissant isolément est simplement considéré comme étant en ordre dispersé, et rien d'autre.

• Dès qu'une troupe adopte une formation non réglementaire pour elle ou n'a pas terminé un changement de formation, on lui applique systématiquement la solution la plus désavantageuse pour ses mouvements, ses tirs et ses combats en mêlée.

● **Les aléas du combat**

Les charges, les contre-charges, les reculs, les fuites, les destructions et les avances après combat, peuvent rompre une formation en fractionnant une unité. S'ils n'ont pas le droit de se scinder volontairement tels qu'ils le sont, ces éléments doivent agir isolément ou par fraction d'unité par la force des choses. Les fractions d'unités ne pourront entreprendre aucune action offensive contre l'adversaire (sauf des tirs défensifs) avant d'avoir reconstitué une formation réglementaire.

Exceptions : la destruction, la fuite ou le recul d'une batterie appartenant à une grande batterie n'interdit pas le tir des autres éléments, même si la formation n'est plus réglementaire.

● **La place des compagnies d'élite des bataillons**

Historiquement, les compagnies d'élite des bataillons qui en comprennent ont une place réglementaire dans chaque formation. A DBN, elles peuvent agir réunies entre elles au niveau de la brigade, de la division ou du corps si les listes d'armées le permettent, sinon :

- à chaque extrémité d'une ligne ou d'une colonne de division étendue ;
- en tête ou au dernier rang d'une colonne de compagnie ou de division.

Lorsqu'une unité n'a qu'une seule compagnie d'élite, elle est toujours placée à l'extrémité d'une ligne, sinon en tête ou au dernier rang d'une colonne.

12.8 - Les formations de brigade

Comme les régiments et les bataillons, les brigades ont à l'époque des procédés de déploiement et de combat. Pour simplifier, nous admettrons que chaque brigade de cavalerie peut faire adopter à ses régiments une formation au choix du joueur.

En revanche, au sein d'une même brigade, les bataillons d'infanterie en ordre serré doivent adopter l'un des trois ordres de combat suivants :

- **en ordre mince** : uniquement en ligne (et/ou ligne double, si autorisée).
- **en ordre profond** : uniquement en colonne.
- **en ordre mixte** : en ligne et/ou en colonne.

Les listes d'armées indiquent les déploiements possibles ou interdits et les budgets en tiennent compte.

La formation en colonne est toujours autorisée pour les mouvements opérationnels de brigade, même si l'armée considérée n'est pas entraînée à combattre en ordre profond.

La mise en carré plein ou creux de toute ou partie

d'une brigade est toujours possible, quel que soit l'ordre de combat adopté ou imposé.

Une ou plusieurs unités dont la brigade est en ordre mince, par choix ou par obligation, peuvent passer en colonne pour un déplacement sur route ou chemin, pour franchir un pont ou un espace trop étroit pour une unité en ligne ou en double ligne, et pour franchir ou attaquer un terrain difficile.

Inversement, une ou plusieurs unités dont la brigade est en ordre profond peuvent adopter la formation en ligne pour pouvoir bénéficier d'un couvert (haies, murs, zones construites, bois).

Si une brigade ne peut pas terminer son changement d'ordre dans la même phase, les unités qui n'ont toujours pas adoptées la nouvelle formation doivent le faire dans la phase suivante avant toute action offensive (sauf un tir défensif).

13 - Changements de formation

13.1 - Généralités

Les changements de formation peuvent être effectués :

- par le joueur en phase, en utilisant un point d'action par unité, fraction d'unité ou élément isolé qui change de formation.
- dans la phase adverse, seulement par les unités d'infanterie en ordre serré chargées par la cavalerie adverse, et qui ont décidées de former un carré creux ou plein et de tenir sur place. Ces changements en réaction n'exigent aucun point d'action, mais le passage en carré creux doit faire l'objet d'un test de cohésion.

Une troupe ne peut changer qu'une seule fois de formation dans la même phase de jeu, sauf les éléments en ordre dispersé qui peuvent passer en ordre serré, puis adopter une formation différente de la ligne avec un ou plusieurs autres éléments de leur unité.

Dans sa phase, une troupe ne peut pas changer de formation ou être ralliée ou réorganisée si au moins un élément :

- est en mêlée avec un élément adverse ;
- est à 100 pas ou moins d'une troupe d'infanterie adverse non en désordre en mesure de le charger ou de le prendre pour cible ;
- est à 200 pas ou moins d'une troupe de cavalerie adverse non en désordre en mesure de le charger ;
- est à courte portée d'une batterie d'artillerie non en désordre en mesure de le prendre pour cible.

Une formation ne peut pas comprendre d'éléments constitutifs étrangers à l'unité, mais peut éventuellement être adjacente à une autre unité.

Tous les changements de formation sont une manœuvre pour laquelle :

- au moins un élément doit servir de guide (éventuellement après un mouvement de mise en place) aux autres éléments qui viennent se ranger par rapport à lui ;
- chaque élément de troupe qui doit changer de place au sein de son unité le fait isolément ;
- il faudra attribuer un point d'action par unité (ou fraction d'unité) qui change de formation, et ceci tant que l'un de ses éléments est encore en changement de formation.

Un élément qui participe à un changement de formation de son unité :

- l'effectue avec le potentiel de mouvement de la formation qu'il veut quitter, augmenté d'un bonus de 50 pas ;
- peut se déplacer dans la direction de l'un de ses quatre bords, en changeant indifféremment de direction, sans pénalité de mouvement pour les éventuels mouvements latéraux (fig. 22) ;
- peut effectuer sans pénalité un mouvement comprenant un pivot si cela est nécessaire (la distance parcourue est alors mesurée de coin à coin) (fig. 23) ;
- doit se déplacer sur un terrain libre d'amis (sauf en ordre dispersé) ou d'obstacles.

Un élément qui n'a pas assez de potentiel de mouvement pour venir prendre sa place dans la nouvelle formation en un seul mouvement, vient contacter l'élément le plus proche de sa future position souhaitée qu'il peut atteindre :

- il doit continuer son mouvement de changement de formation, tant qu'il n'aura pas rejoint sa place dans la nouvelle formation ;
- son unité est dans une formation non réglementaire si la formation n'est pas obtenue avant la fin de la phase.

Une unité n'ayant pas terminé un changement de formation dans sa phase :

- ne peut entreprendre aucune action offensive (sauf un tir défensif) dans sa phase suivante, ni aucun autre mouvement autre que celui de fuir ;
- combat comme si elle était en désordre (en mêlée et au tir défensif) dans la phase adverse.

Ces restrictions durent tant que la nouvelle formation n'aura pas été adoptée.

13.2 - Adopter ou rompre une formation

● Former un échelon refusé de cavalerie

L'échelon refusé est adopté seulement à partir d'une ligne dont un élément d'aile doit rester statique pendant que les autres éléments avancent jusqu'à ce qu'ils ne soient plus en contact que par leurs coins.

● Reformer une ligne ou une colonne à partir d'un échelon refusé de cavalerie

Pour passer en ligne à partir de l'échelon refusé, il suffit de faire avancer tous les échelons en mouvement avant normal jusqu'à ce qu'ils soient alignés avec l'élément de tête. La même chose peut être faite en venant s'aligner au pas arrière sur l'échelon le plus en arrière.

Pour passer en colonne, l'élément de tête de l'échelon sert de guide, en restant immobile ou en avançant, et les autres éléments viennent s'aligner derrière lui. La procédure est la même si l'on veut obtenir une colonne de deux éléments de front (trois pour la cavalerie).

● Former une colonne à partir d'une ligne

Une unité en ligne (simple ou double) peut passer en colonne de compagnie ou de division en maintenant immobile ou en avançant les troupes qui constitueront la future tête de colonne. Elles peuvent être n'importe lesquelles de l'ancienne formation. Les autres devront simplement venir se ranger au contact en s'alignant en arrière.

● Former une ligne à partir d'une colonne

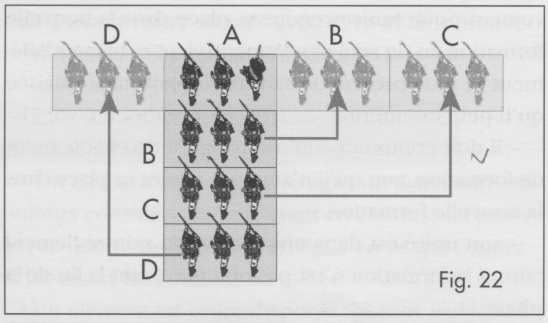


Fig. 22

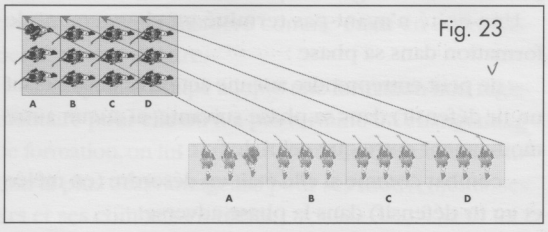


Fig. 23

Pour passer de la colonne à la ligne, un élément en tête de la colonne sert de guide (éventuellement après un mouvement de mise en place) et les éléments en arrière viennent à son contact, à droite, à gauche, ou sur les deux côtés simultanément.

● Former un carré plein

Cette formation peut être prise par une unité du joueur en phase, avant ou après les mouvements de sa phase, ou encore en réaction à une charge de cavalerie (sans test de cohésion) en retournant simplement le dernier rang de la colonne.

Dans les deux cas, aucun point d'action n'est nécessaire.

Le retour à la formation en colonne ne peut se faire que dans la phase active suivante du joueur et n'exige aucun point d'action.

Il est interdit à un carré creux ou plein d'être adjacent par une face à un autre carré ami (creux ou plein).

● Former un carré creux de bataillon

On peut former un carré creux à partir d'une ligne, d'un carré plein ou d'une colonne. Un ou plusieurs éléments doivent servir de guides, éventuellement après un mouvement de mise en place, pendant que les autres rejoignent leur emplacement en arrière.

Si l'unité est chargée, le ou les éléments guides doivent obligatoirement rester immobile(s) et être choisi(s) parmi les éléments ayant un ennemi en face de leur front.

● Rompre un carré creux de bataillon

Inversement, un carré creux de bataillon pourra passer en ligne ou en colonne à partir d'un élément qui servira de guide, éventuellement après un mouvement, et sur lequel les autres éléments s'aligneront.

● Former un carré de plusieurs bataillons

La façon de former un grand carré est la même que pour un carré de bataillon : un ou plusieurs éléments d'un bataillon devront servir de guide sur lequel les autres s'aligneront.

On ne peut pas former un grand carré en réaction à une charge ennemie.

Ces types de grands carrés, longs à former ou à rompre, exigent l'utilisation d'un point d'action par mouvement nécessaire pour chaque bataillon.

● Rompre un carré de plusieurs bataillons

Pour passer de ce type de carré à des lignes ou à des

colonnes, obligatoirement distinctes par bataillon, un élément de chaque bataillon peut sortir des rangs pour que les autres éléments de son unité puissent venir s'aligner sur lui pour réaliser la nouvelle formation souhaitée.

Un bataillon qui forme à lui seul la face d'un grand carré peut simplement quitter le carré par un mouvement avant, avec ou sans pivot.

● Passer en ordre dispersé

Le passage en ordre dispersé est assimilé à un changement de formation alors que c'est plutôt un changement de densité.

Il nécessite un échange des éléments en ordre serré par la répartition de leurs figurines sur des plaquettes supplémentaires.

Un des éléments qui se trouvait en ordre serré est échangé, à la même place par un élément en ordre dispersé. Les autres éléments échangés viennent s'aligner sur lui à droite, à gauche, en avant ou en arrière, là où il n'y a pas d'amis, tous en contact par un bord de socle.

Pour une ligne, si toute l'unité ne passe pas en ordre dispersé, les éléments échangés devront être ceux placés sur une ou les deux ailes, de façon à ne pas rompre la formation en ordre serré.

Pour une colonne, seuls les éléments formant le premier ou/et le dernier rang de la formation, peuvent passer en ordre dispersé dans la même phase. On ne peut pas faire passer en ordre dispersé la moitié d'une tête de colonne de division.

● Se reformer en ordre serré

A l'inverse, des éléments en ordre dispersé d'une même unité qui voudraient se reformer en ordre serré, doivent le faire à partir d'une formation linéaire, en choisissant à l'avance la plaquette sur laquelle les autres se reformeront et s'aligneront, en contact de socle par un bord.

Des éléments en ordre dispersé ne peuvent se reformer directement en colonne ou en carré mais doivent d'abord se reformer en ligne.

On peut reconstituer un rang d'élément en ordre serré en tête d'une colonne de compagnie si un des éléments en ordre dispersé est en contact et en avant du premier élément en ordre serré de la colonne.

Il est interdit aux mêmes éléments de changer deux fois de densité dans la même phase.

On ne peut pas constituer un élément en ordre serré à partir de deux éléments en ordre dispersé différents (voltigeurs et chasseurs…).

13.3 - Mettre de l'artillerie en batterie

Pour mettre l'artillerie en batterie, il suffit de placer le bord avant de l'élément de canon à la place du bord avant de l'élément d'attelage, sans réorientation possible à ce moment-là. Les deux ensembles (canon et train) sont toujours alignés.

Dans le cas d'une batterie à deux éléments se déplaçant en colonne, le deuxième élément devra venir en contact complet par l'un de ses bords latéraux avec le bord gauche ou droit de l'élément de tête, qui restera immobile et servira de guide pour la mise en batterie.

Dans la même phase, seule l'artillerie à cheval peut, au choix : se déplacer puis se mettre en batterie et tirer, ou atteler les pièces puis se déplacer puis se mettre en batterie.

L'artillerie à pied est réduite à seulement deux de ces actions : mouvement(s) attelée puis mise en batterie, ou mise en batterie puis tir.

Il ne peut y avoir aucun tir avant d'atteler les pièces ou avant un mouvement en batterie.

Un ou plusieurs mouvements en batterie peuvent avoir lieu avant un tir.

13.4 - Former un carré creux de bataillon en réaction à une charge

Pendant la phase adverse, chaque unité d'infanterie chargée par de la cavalerie que le joueur non en phase veut faire passer en carré creux, doit subir un test de cohésion.

Si chaque élément de l'unité peut rejoindre sa place dans la nouvelle formation en un seul mouvement, le changement de formation est réussi, avec une cohésion variable selon le résultat du test. Sinon, l'unité toute entière est en fuite. Dans la pratique, les bataillons en ligne et comportant un grand nombre d'éléments ne peuvent jamais former un carré en réaction à une charge.

Si l'unité a réalisé son changement de formation, le joueur non en phase lance 1d6 et modifie le résultat obtenu des facteurs suivants :

– **1** si elle est totalement en désordre ;

– **1** si elle appartient à une brigade démoralisée ;

– **1** si elle est chargée par un ennemi de classe de moral supérieure (à la majorité des éléments de l'unité) ;

– **1** si elle est chargée par une force ennemie au moins deux fois supérieure en équivalent éléments ;

– **2** si elle est chargée par de la cavalerie lourde ;
– **1** si elle est chargée par de la cavalerie moyenne ;
+ **1** si un général non en désordre est à son contact ;
+ **1** si elle bénéficie d'un couvert léger ;
+ **2** si elle bénéficie d'un couvert solide.

Conformément aux règles générales du moral, tout élément ou unité en désordre qui obtient à nouveau un résultat « désordre » doit fuir automatiquement.

Réussi ou non, le changement de formation face à une charge n'exige aucun point d'action.

Les éléments chargés et changeant de formation pendant la phase adverse subissent les feux ennemis dans la formation la plus pénalisante pour eux.

14 - Visibilité

Les effets du relief de la végétation et des constructions sur la visibilité sont traités dans le chapitre consacré au terrain.

Concernant les troupes, pour un observateur placé au même niveau que ce qu'il veut voir :

- les troupes en ordre dispersé et les généraux n'interrompent pas la visibilité ;
- la cavalerie en ordre serré, l'artillerie attelée et les parcs masquent toutes les troupes placées en arrière ;
- les troupes à pied en ordre serré masquent seulement les autres troupes à pied et l'artillerie en batterie.

15 - Tirs

Seules l'infanterie, les troupes du génie et l'artillerie en batterie sont capables de tirer. Le feu des autres éléments du jeu est considéré comme non significatif.

● **Les munitions**

A moins d'un éventuel scénario qui en tiendrait compte, les troupes sont censées être suffisamment approvisionnées en munitions.

Exception : un élément d'artillerie dont le train d'attelage se trouve séparé de ses pièces ne peut délivrer qu'un seul tir avant d'être à court de munitions. Ceci ne concerne pas les pièces de très petit calibre (4, 3 et 1 livres) dont les trains ne sont pas représentés à *DBN*.

15.1 - Portée des armes

La portée des armes figurant dans les tableaux ci-dessous sont une standardisation des capacités théoriques des armes de l'époque. Elles déterminent également des conditions d'efficacité des tirs différentes, décroissantes au fur et à mesure que la distance de tir augmente.

Elles sont exprimées en pas et jusqu'à une certaine distance (300 signifie « jusqu'à 300 pas y compris »).

● **Précisions sur la distance de tir.**

1 - Pour les tirs délivrés normalement dans la phase du joueur actif et pour ceux des unités non attaquées qui tirent dans la phase adverse, la distance de tir est la ligne droite la plus courte qui sépare le bord avant des tireurs de leur objectif au moment du tir.

2 - Les unités attaquées (toutes celles se trouvant dans la zone de charge d'un ennemi situé à 50 pas ou moins) délivrent leur tir après que leur adversaire ait marqué un temps d'arrêt provisoire à 50 pas d'elles.

3 - Dès lors qu'un élément est dans les conditions de tir et peut apporter son soutien à un tir, la portée à laquelle il délivre son feu n'influe pas sur l'efficacité de son soutien.

15.2 - Conditions du tir

Un élément ne peut tirer qu'une seule fois par tour de jeu, comprenant deux phases alternées, sauf si un tir par anticipation doit avoir lieu.

Un élément ou une unité ne peut être pris qu'une seule fois pour cible dans la phase adverse.

Un élément peut tirer par lui-même ou apporter son soutien à un autre tir ami.

Les éléments doivent toujours voir leur objectif. S'ils sont dans leur phase active, ils ne doivent pas avoir effectué deux actions quelconques dans cette phase, ou sinon avoir fait l'objet d'une attribution d'un point d'action supplémentaire pour pouvoir tirer.

En dehors de leur phase active, les éléments ne peuvent tirer que :

- s'ils sont chargés ou pris pour cible par un ennemi ;
- ou s'ils peuvent intervenir isolément ou en soutien d'un ami chargé ou pris pour cible et n'ont pas d'en-

TEST DE CHANGEMENT DE FORMATION		
Catégorie de l'unité testée	**Score final obtenu**	
Elite	1 ou moins	2 et plus
Ligne	2 ou moins	3 et plus
Milice	3 ou moins	4 et plus
Résultat :	La formation est adoptée mais toute l'unité est en désordre	La formation est adoptée, sans pénalité.

FACTEURS DE BASE EN MELEE ET AU FEU

	Cat.	En mêlée contre piétons	En mêlée contre montés	Tirant ou subissant un tir
Infanterie régulière en ordre serré	E	5	4	6
	L	4	3	5
	M	3	2	4
Infanterie irrégulière en ordre serré	E	4	3	5
	L	3	2	4
	M	2	1	3
Infanterie en ordre dispersé & génie	E	3	2	3
	L	2	1	2
	M	1	0	1
Cavalerie lourde	E	6	5	4
	L	5	4	3
	M	4	3	2
Cavalerie moyenne	E	5	4	4
	L	4	3	3
	M	3	2	2
Cavalerie légère	E	4	3	4
	L	3	2	3
	M	2	1	2
Cavalerie irrégulière en ordre serré		– 1 à son type de base		
Cavalerie rég. ou irr. en fourrageurs	E	– 1 à son type de base		5
	L			4
	M			3
Artillerie en batterie	E	1 par fig.		1 / fig. + 2
	L	1 par fig. – 1		1 / fig. + 1
	M	1 par fig. – 2		1 / fig.
Artillerie attelée	E	1 par fig.		
	L	1 par fig. – 1		
	M	1 / fig. – 2		
Servants seuls (Art.)	E	2		
	L	1		
	M	0		
Généraux	—	2	1	6
Parcs & trains	—	2	1	1

TEST DE COHESION

Troupe totalement en désordre	– 1
Troupe démoralisée	– 1
Chargé par un ennemi de classe de moral supérieure	– 1
Chargé par une force ennemie deux fois plus nombreuse	– 1
Chargé par de la cavalerie lourde	– 2
Chargé par de la cavalerie moyenne	– 1
Général non désorganisé au contact	+ 1
Troupe à couvert léger	+ 1
Troupe à couvert solide	+ 2
Dé aléatoire	1 à 6

Résultat :	
Elite	Aucune pénalité si 2 ou plus, sinon « Désordre »
Ligne	Aucune pénalité si 3 ou plus, sinon « Désordre »
Milice	Aucune pénalité si 4 ou plus, sinon « Désordre »

MODIFICATEURS COMMUNS

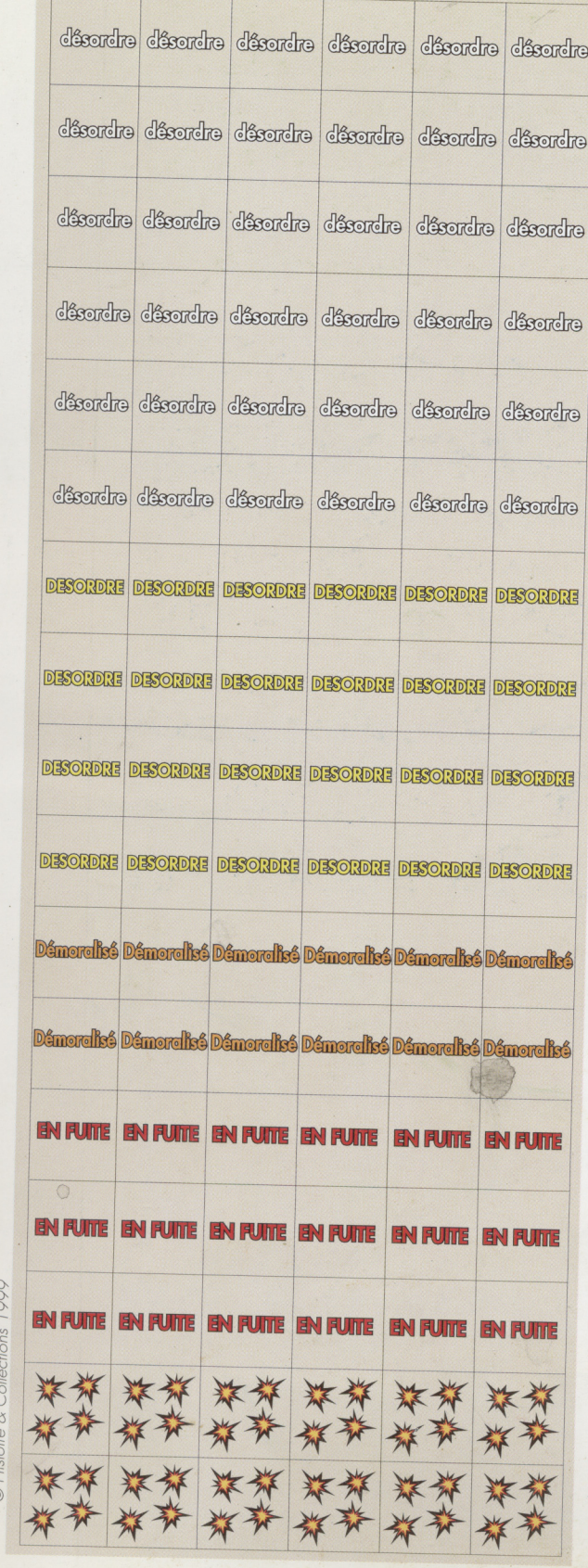
Elément en désordre	– 1
Elément démoralisé	– 1
Elément en fuite	– 1
Général non désorganisé au contact	+ 1
Général désorganisé au contact	– 1
Elément bénéficiant d'un couvert léger	+ 1
Elément bénéficiant d'un couvert solide	+ 2
Elément bénéficiant d'un couvert fortifié	+ 3
Elément recevant un feu ou une charge dans son flanc	– 1
Elément recevant un feu ou une charge dans son dos	– 2
Dé aléatoire	+ x

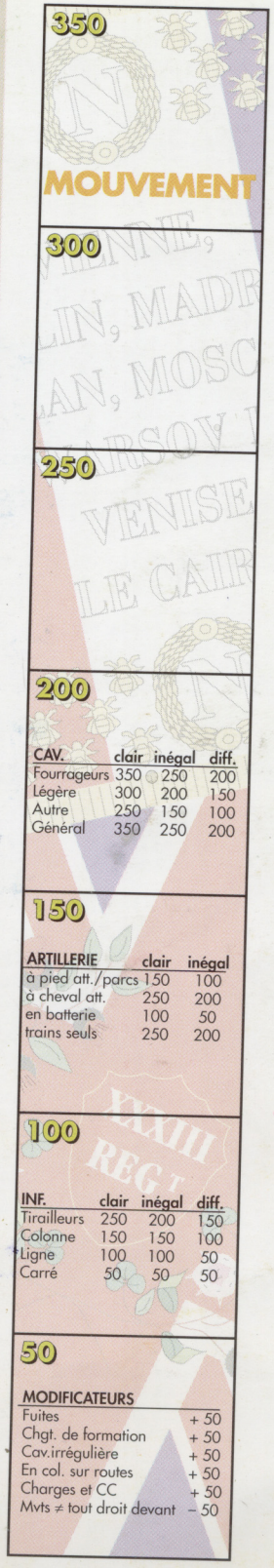
MODIFICATEURS SPECIFIQUES AUX TIRS

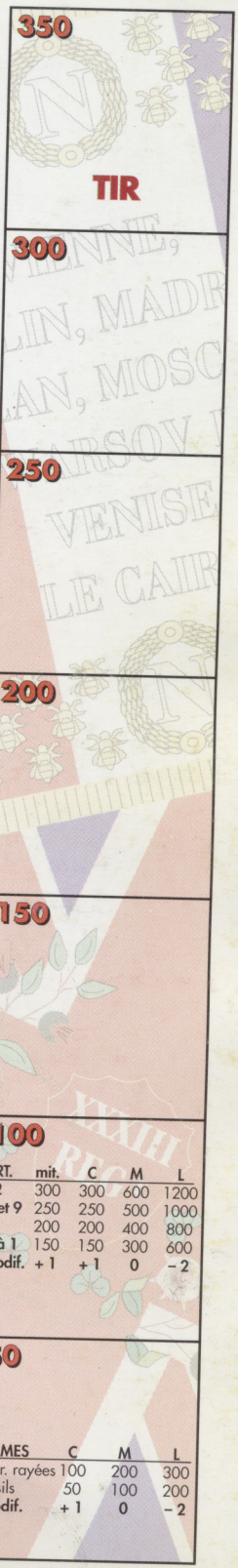
Modificateur de portée	+ 1/– 2
Tir d'infanterie sur une troupe en ordre dispersé, un général ou de l'artillerie en batterie	– 1
Tir d'artillerie sur une troupe en ordre dispersé, un général ou de l'artillerie en batterie	– 3
Pour 1 élément ami en soutien du tir	+ 1
Pour 2 à 4 éléments amis en soutien du tir	+ 2
Pour 5 éléments amis ou plus en soutien du tir	+ 3
Les tireurs ont agit d'une façon quelconque avant le tir	– 1
Tir sur toute colonne ou carré	+ 1
Tir à boulet sur une colonne de plus de 4 éléments de profondeur	+ 1
Tir à mitraille	+ 1
Tir d'artillerie ayant déjà traversé un premier ennemi	– 1
Tir sur cavalerie lourde en charge	– 3
Tir sur cavalerie moyenne ou infanterie, en charge	– 2
Tir sur cavalerie légère en charge	– 1
Tireurs dont l'unité est chargée par un ennemi deux fois plus nombreux	– 1
Tireurs dont l'unité est chargée par un ennemi au moins trois fois plus nombreux	– 2
Bonus au tir	+ 1

MODIFICATEURS SPECIFIQUES AUX MELEES

Par élément ami débordant le flanc ennemi	+ 1
Elément plus haut en mêlée	+ 1
Troupe non en désordre ayant chargé ou contre-chargé dans la phase	+ 1
Bonus en mêlée	+ 1
Infanterie de type britannique en ordre serré combattant en mêlée	– 1
Lanciers venus au contact dans la phase en cours	+ 1
Lanciers contactés à l'arrêt ou poursuivis, ou à partir de la 2e mêlée consécutive contre la même unité	– 1
Combattre des cuirassiers	– 1
Cavalerie en mêlée avec l'élément non en désordre d'un carré creux	– 3
Cavalerie en mllée avec l'élément non en désordre d'un carré plein	– 2
Pour chaque 2e, 3e et 4e rang arrière non en désordre d'une unité d'infanterie en ordre serré venue au contact	+ 1
Pour le 2e rang d'une ligne double, d'une colonne ou d'un carré creux se défendant sans contre-charger	+ 1
Pour au moins une unité de mêlée apportant un soutien arrière en mêlée	+ 1
Pour un 2e rang arrière de troupes en ordre dispersé, non en désordre, combattant d'autres troupes en ordre dispersé	+ 1
Infanterie soutenue par du Génie dans l'attaque ou la défense d'un obstacle	+ 1







© Histoire & Collections 1999

RESULTATS DES TIRS

Score supérieur, moins du double, perdant en terrain clair ou inégal
Gagnant

Perdant	Ligne	Colon.	Carré	Tir./S-T	Boulet	Mitr.
Cav. serrée	Dés.	Dés.	Dés.	Dés.	Dés.*	R. Dés.
Cav. fourr.	R	R	R	Dés.	R	R. Dés.
Inf. en ligne	Dés.	Dés.	Dés.	Dés.	Dés.	R. Dés.
Inf. en col.	Dés.	Dés.	Dés.	Dés.	Dés.*	R. Dés.
Inf. en carré	Dés.	Dés.	Dés.	Dés.	Dés.	R. Dés.
Tir. & S-T.	R	R	R	Dés.	R	R. Dés.
Art. en batt.	Dés.*	R*	R*	Dés.*	Dés.*	R. Dés.*
Art. attelée	R. Dés.*	Dés.*	R.Dés.*	R. Dés.*	R. Dés.*	F*
Génie	Dés.	Dés.	Dés.	Dés.	Dés.*	R. Dés.
Généraux	R. Dés.	R	R	R. Dés.	R	R. Dés.
Parcs/trains	D	D	D	R. Dés.	D	D

Score supérieur, moins du double, perdant en terrain difficile
Gagnant

Perdant	Ligne	Colon.	Carré	Tir./S-T	Boulet	Mitr.
Cav. serrée	F	R. Dés.	R. Dés.	F	F	F
Cav. fourr.	R. Dés.	Dés.	Dés.	R. Dés;	R. Dés.	R. Dés.
Inf. en ligne	Dés.	Dés.	Dés.	Dés.	Dés.	R. Dés.
Inf. en col.	Dés.*	Dés.	Dés.	Dés.*	Dés.	R. Dés.
Tir. & S-T.	R	R	R	R	R	R. Dés.
Généraux	R. Dés.	R	R	R. Dés.	R	F
Génie	Dés.	Dés.	Dés.	Dés.	Dés.	R. Dés.

Score supérieur, égal ou supérieur au double :
Les éléments perdant sont détruits, quel que soit le terrain,sauf les troupes en ordre dispersé qui fuient.

- Cas particulier lorsque plusieurs éléments de l'unitésont concernés (si *) :
  - Seul l'élément qui a reçu le feu est détruit, les autres reculent en désordre ;
  - Les canons en batterie dont les servants sont détruits ou en fuite sont abandonnés sur place.

RESULTATS DES COMBATS EN MELEE

Score supérieur, moins du double, perdant en terrain clair ou inégal
Gagnant

	Cavalerie		Infanterie						
Perdant	Serrée	Fourrageurs	Ligne	Colonne	Carré	Tir./ S-T	Artillerie	Généraux	Parcs
Cav. En ordre serré	R. Dés.*	Dés.	R. Dés.	R. Dés.	R. Dés.	R	R	R	R
Cav. En fourrageurs	F	R. Dés.*	R. Dés.	R	F	R	R	R	R
Infanterie en ligne	F	R. Dés.	R. Dés.	F	R	Dés.	R	R	R
Infanterie en colonne	R Dés.*	Dés.	Dés.	R. Dés.*	R. Dés.	Dés.	R	R	R
Infanterie en carré	Dés.	Dés.	R. Dés.	F	Dés.	Dés.	Dés.	R	R
Tirailleurs & S.-T.	D	F	D	D	F	R. Dés	R	F	R
Art. en batterie	D**	D**	D**	D**	F**	R. Dés.**	—	R. Dés.**	—
Art. attelée	F	R. Dés.	F	F	F	R. Dés.	—	F	—
Génie	F	R. Dés.	R. Dés.	F	R	Dés.	R	R	R
Généraux	F	D	F	F	F	R. Dés.	R	R. Dés.	—
Parcs et trains	D	D	D	D	F	F	—	F	—

Score supérieur, moins du double, perdant en terrain clair ou inégal
Gagnant

	Cavalerie		Infanterie						
Perdant	Serrée	Fourrageurs	Ligne	Colonne	Carré	Tir./ S-T	Artillerie	Généraux	Parcs
Cav. en ordre serré	R. Dés.*	Dés.	R. Dés.	R. Dés.	R. Dés.	R	R	R	R
Cav. en fourrageurs	F	R. Dés.*	R. Dés.	R	F	R	R	R	R
Infanterie en ligne	F	R. Dés.	R. Dés.	F	R	Dés.	R	R	R
Infanterie en colonne	R. Dés.*	Dés.	Dés.	R. Dés.*	R. Dés.	Dés.	R	R	R
Infanterie en carré	Dés.	Dés.	R. Dés.	F	Dés.	Dés.	Dés.	R	R
Tirailleurs & S.-T.	D	F	D	D	F	R. Dés.	R	F	R
Génie	F	R. Dés.	R. Dés.	F	R	Dés.	R	R	R
Généraux	F	D	F	F	F	R. Dés.	R	R. Dés.	—

Score supérieur, égal ou supérieur au double :
Tous les éléments perdant la mêlée et au contact sont détruits, quel que soit le terrain, sauf les tirailleurs abrités qui fuient.

- Cas particulier lorsque plusieurs éléments de l'unité sont concernés (si *) :
  - seul l'élément touché est détruit, les autres éléments adjacents dans la profondeur reculent en désordre.

Légende :

* s'applique à l'élément touché et aux éléments adjacents dans la profondeur ; pour l'artillerie, s'applique à toute la batterie.
** ne s'applique qu'aux servants et aux trains.

Dés. = en désordre **R** = recul **R. Dés.** = recule en désordre **F** = fuite **D** = détruit

- Un élément qui obtient « désordre « alors qu'il l'est déjà est, est mis en fuite.
- Un élément qui obtient « désordre « ou pire alors qu'il est déjà en fuite, est détruit.
- Si au moins 3 éléments (ou 3 figurines d'artilleurs) adjacents entre eux et appartenant à la même unité sont mis en fuite dans la même phase, l'élément le plus proche de la menace (ou 1 figurine d'artilleurs) est détruit.

nemi devant leur front à 50 pas ou moins (les éléments ennemis en ordre dispersé peuvent être ignorés) ;

- ou si un ennemi entre dans leur secteur de tir à 100 pas ou moins pour l'infanterie, ou à courte portée pour l'artillerie, en présentant le flanc ou l'arrière aux tireurs.

Qu'ils soient défensifs ou d'opportunité, ces tirs appelés « par anticipation » doivent être signalés par un marqueur « Tir » barré ou un morceau de coton, pour signaler que l'unité ne peut pas tirer dans sa prochaine phase active. Il est enlevé à la fin de celle-ci.

Il n'est pas nécessaire d'avoir conservé des points d'action pour pouvoir tirer par anticipation, de même que pour toutes les autre actions autorisées pendant la phase adverse.

Une unité qui pouvait tirer dans sa phase mais qui ne l'a pas fait est considérée comme tirant par anticipation si elle tire dans la phase adverse.

Un élément déjà en mêlée sur son flanc ou sur son arrière ne peut pas tirer (on considère le feu inefficace).

Les tireurs ne doivent pas compter eux-mêmes en débordement d'un combat en mêlée ni en soutien d'un autre tir ami, ou avoir pour objectif un élément en contact par son bord avant ou par un coin avec un élément ami.

Ces conditions remplies, il faut que l'on puisse tracer jusqu'à l'objectif un couloir de feu dont la ligne d'origine des feux, de la même largeur que le front des tireurs, est parallèle à la ligne d'arrivée des feux, également de même largeur que le front des tireurs (fig. 24).

Les projectiles de toute nature sont censés ne pas sortir de ce couloir de feu, qui doit être libre de tout ami ou d'obstacle empêchant le tir. En l'absence d'ami, si une partie de l'élément peut atteindre l'objectif, tout l'élément est censé pouvoir le faire.

DISTANCES DE TIR

ARTILLERIE	Mitraille	Courte	Moyenne	Longue
12 livres	300	300	600	1 200
8 et 9 livres	250	250	500	1 000
6 livres	200	200	400	800
4, 3 et 1 livres	150	150	300	600

ARMES LEGERES	Courte	Moyenne	Longue
Carabines rayées	100	200	300
Jezaïls et autres fusils longs	100	200	300
Fusils	50	100	200

Tout élément qui tire peut librement choisir de tirer sur la partie visible ou non abritée d'un objectif valide qui serait partiellement invisible ou partiellement abrité.

Si les tireurs ou l'objectif sont situés plus haut que des amis intercalés dans le couloir de feu, le tir n'est pas empêché par la présence de ces amis s'il existe une distance de sécurité d'au moins 50 pas entre les tireurs et les amis, et entre ces derniers et l'objectif. Le tir à mitraille au-dessus des amis est interdit.

Le fait d'apporter un soutien à un tir équivaut à avoir tiré.

Un élément ne peut apporter son soutien au tir **qu'une seule fois** par phase.

Cas particulier de l'artillerie

Le tir d'une batterie d'artillerie s'effectue normalement sur le même objectif. Si la batterie comporte plus d'un élément, le deuxième ne peut pas tirer en soutien mais doit compter dans le tir principal s'il est en mesure de tirer sur le même objectif et à la même portée.

Une batterie à deux éléments devra dissocier son feu :

- dans les deux phases de la période : si l'objectif n'est pas dans le secteur de tir des deux éléments, ou si le couloir de feu de l'un d'entre eux est, même partiellement, obstrué par des amis, un autre ennemi ou un élément de terrain ;

- dans la phase adverse : si elle est chargée sur son front par deux unités ou deux éléments, ou si elle est prise pour cible par deux unités différentes ou deux éléments séparés.

Si le feu d'une batterie à deux éléments doit être dissocié, on calcule séparément le tir de chaque élément, en lançant le dé du facteur aléatoire pour chaque tir. En revanche, on applique à l'ensemble de la batterie son plus mauvais résultat s'il y avait des dommages dus au feu ennemi.

15.3 - Secteurs de tir

Chaque élément qui tire n'est pas réduit à délivrer des feux strictement droit devant son front, mais peut le faire à l'intérieur d'un secteur de tir qui s'élargit à mesure que la portée augmente.

Ce secteur est défini :

- **pour l'infanterie en ordre serré** (fig. 25) quelle que soit la distance de tir, par le front des tireurs, augmenté à droite et à gauche de 50 pas, et de 100 pas pour l'infanterie en ordre dispersé ;

- **pour l'artillerie** (fig. 26) **tirant à moins de 100 pas** : par le front des tireurs, augmenté à droite et à gauche de 50 pas (la longueur du front d'un élément) ;

- **pour l'artillerie tirant de 100 pas à moins de 200 pas** : par le front des tireurs, augmenté à droite et à gauche de 100 pas (la longueur du front de 2 éléments) ;

- **pour l'artillerie tirant à 200 pas et plus loin** : par le front des tireurs, augmenté à droite et à gauche de 150 pas (la longueur du front de 3 éléments).

L'objectif visé doit impérativement être au moins partiellement compris dans ce secteur, sinon l'objectif envisagé n'est pas valide. Dans la figure 26, les objectifs A, B, C et D, considérés individuellement, sont valides, alors que E ne l'est pas.

15.4 - Priorités de tir

Dans ce secteur de tir, les éléments doivent tirer **en priorité, dans l'ordre** :

1 - Sur tout ennemi qui charge les tireurs.

2 - Sur tout ennemi situé à moins de 50 pas devant le front des tireurs.

3 - Sur tout ennemi qui charge un élément en contact latéral avec les tireurs.

4 - Sur tout ennemi à courte portée des armes des tireurs (on peut ignorer les troupes en ordre dispersé).

5 - Sur l'objectif valide le plus proche pour les piétons, ou sur l'objectif valide désigné par le joueur pour l'artillerie.

La présence du général de la brigade ou d'un de ses supérieurs, en contact avec une batterie par l'un de ses bords (y compris avec un élément du train) permet de s'affranchir de la priorité n° 4. Ceci est également valable pour le général commandant une grande batterie et au contact, qui peut commander le tir : de la grande batterie dans son ensemble, de groupes de batteries ou celui de ses batteries séparément.

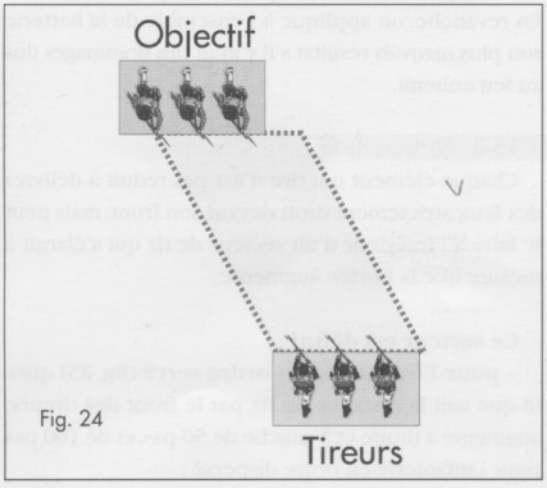


Fig. 24

15.5 - Résolution des tirs

Les tirs sont résolus :

- pour le joueur en phase, obligatoirement à la fin de tous ses mouvements, dans l'ordre qu'il souhaite, puis par le joueur non en phase pour les unités attaquées et celles qui leur apportent un soutien ;

- élément par élément (éventuellement soutenus par d'autres tireurs) ou par batterie d'artillerie complète (sauf lorsque le feu doit être dissocié par élément) ;

- au moment où le joueur non en phase veut délivrer son tir par anticipation (tir défensif ou d'opportunité) ;

Le résultat de chaque tir s'applique à chaque élément ou unité cible concerné.

Le tir défensif ou le tir de riposte dans la phase du joueur adverse n'est jamais obligatoire, même s'il est possible. Le fait d'avoir réellement riposté à (et non pas simplement subi) un feu adverse, efficacement ou non, est considéré comme un tir par anticipation.

Le fait d'avoir compté en soutien du tir d'un élément ami, y compris dans le cas d'un tir par anticipation, équivaut à avoir tiré.

Cas particulier des grandes batteries

Dans une grande batterie (et seulement dans ce cas) il est possible de cumuler, dans un même calcul, le feu de plusieurs batteries d'artillerie :

- si elles sont de même classe de moral ;

- si aucune d'elles n'est en désordre ou démoralisée ;

- si l'objectif se trouve dans le secteur de tir et à la même portée de toutes les batteries qui veulent concentrer leurs feux ;

- si toutes les batteries tirent le même type de munitions sur l'objectif (boulet ou mitraille).

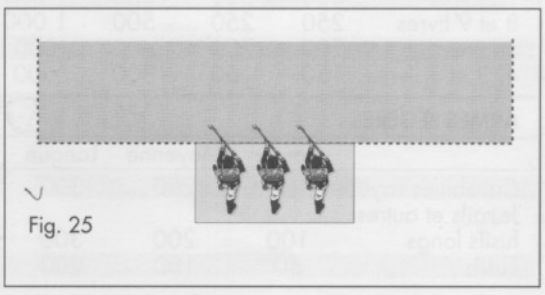


Fig. 25

● **Calcul d'un tir**

Pour chaque tir, chaque joueur repère son facteur de tir ou de résistance aux tirs dans la colonne « Tirant ou subissant un tir » du tableau des facteurs de base en mêlée et au feu.

Les modificateurs tactiques communs et ceux spécifiques aux tirs sont alors appliqués pour les deux éléments.

On additionne ensuite chaque score obtenu avec le résultat du jet d'1d6 pour chaque joueur.

Si le score final donne une égalité parfaite, l'élément de classe de moral la plus haute gagne automatiquement. Si les deux éléments sont de même classe, le tir est sans effet.

On applique immédiatement aux éléments le résultat indiqué dans le tableau de résultats des tirs approprié, sauf si le vainqueur du tir a préféré subir le tir ou est un élément non susceptible de riposter ou d'infliger des dommages au perdant (le tir est considéré comme sans effet).

Selon les cas, le résultat d'un tir s'applique à un seul élément ou à toute l'unité, comme cela est indiqué dans les tableaux des tirs par une astérisque.

On appliquera les éventuelles conséquences morales d'un tir sur les unités et éléments amis lorsque tous les tirs de la phase auront été délivrés.

15.6 - Modificateurs tactiques communs à tous les combats

Ils sont valables pour les tirs et les combats en mêlée, et tous cumulables entre eux.

● **Elément en désordre : – 1**

Compte dès que l'élément est en désordre où dès que l'unité à laquelle il appartient est en désordre.

● **Elément démoralisé : – 1**

Compte dès que la brigade, la division où le corps d'appartenance de l'élément qui tire est démoralisé.

● **Elément en fuite : – 1**

Compte dès que l'élément est en fuite ou dès que l'unité, la brigade, la division ou l'armée à laquelle il appartient est en fuite.

● **Général non désorganisé au contact : + 1**

Compte si le général de la brigade à laquelle appartient l'élément ou l'unité, ou le général de division de la brigade, ou le commandant en chef de l'armée est en contact de socle par l'un de ses bords avec un élément de l'unité considérée.

Le bonus s'applique à tous les éléments de l'unité qui sont adjacents entre eux par un bord ou par un coin quelconque.

Un général peut apporter ce bonus à deux unités ou fractions d'unité au maximum.

La présence de plusieurs généraux au contact de la même unité n'autorise pas le cumul de ce bonus.

Ce bonus ne s'applique pas si le général est lui-même la cible d'un tir ou s'il se trouve engagé personnellement dans un combat en mêlée.

● **Général désorganisé au contact : – 1**

S'applique à toutes les unités ou fraction d'unité que

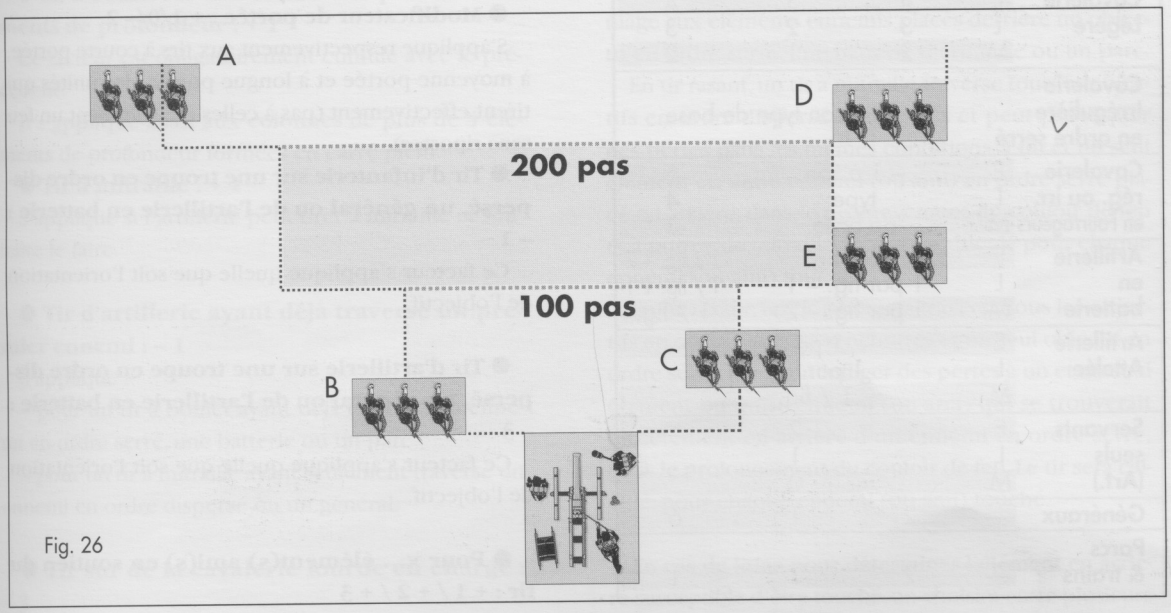


Fig. 26

le général contacte par l'un de ses bords, et au maximum à deux batteries d'une grande batterie.

● **Elément bénéficiant d'un couvert léger : + 1**

● **Elément bénéficiant d'un couvert solide : + 2**

● **Elément bénéficiant d'un couvert fortifié : + 3**

Pour les trois facteurs ci-dessus :

- l'élément doit être dans les conditions d'abri fixées au chapitre des éléments de relief ;

FACTEURS DE COMBAT

	Cat.	En mêlée contre piétons	En mêlée contre montés	Tirant ou subissant un tir
Infanterie	E	5	4	6
régulière	L	4	3	5
en ordre serré	M	3	2	4
Infanterie	E	4	3	5
Irrégulière	L	3	2	4
en ordre serré	M	2	1	3
Infanterie	E	3	2	3
en ordre	L	2	1	2
Dispersé & génie	M	1	0	1
Cavalerie	E	6	5	4
Lourde	L	5	4	3
	M	4	3	2
Cavalerie	E	5	4	4
Moyenne	L	4	3	3
	M	3	2	2
Cavalerie	E	4	3	4
Légère	L	3	2	3
	M	2	1	2
Cavalerie Irrégulière en ordre serré		– 1 à son type de base		
Cavalerie	E	– 1 à son		5
rég. ou irr.	L	type		4
en Fourrageurs	M	de base		3
Artillerie	E	1 par fig.		1 / fig. + 2
en	L	1 par fig. – 1		1 / fig. + 1
batterie	M	1 par fig. – 2		1 / fig.
Artillerie	E	1 par fig.		
Attelée	L	1 par fig. – 1		
	M	1 / fig. – 2		
Servants	E	2		
seuls	L	1		
(Art.)	M	0		
Généraux	—	2	1	6
Parcs & trains	—	2	1	1

- le cumul de deux types d'abri ou des trois n'est pas possible. En cas de terrains superposés, on applique systématiquement la bonification procurée par l'abri le plus favorable, sans cumul possible.

Pour les tirs, ces trois bonus s'appliquent seulement si les troupes abritées qui reçoivent un tir obtiennent un résultat inférieur à leur adversaire. Leur seul effet est de contribuer à rendre son tir moins efficace, mais pas de pouvoir lui infliger des pertes, ou le mettre en désordre ou en fuite.

Pour les combats en mêlée, ne s'appliquent que pour les éléments se défendant de pied ferme à couvert. Il s'annulent si attaquants et défenseurs sont tous les deux à couvert d'un obstacle non linéaire.

● **Elément recevant un feu ou une charge dans un flanc : - 1**

● **Elément recevant un feu ou une charge dans son dos : - 2**

Ces deux facteurs sont cumulables entre eux, y compris si les deux flancs sont concernés. Pour les tirs, compter ces paramètres si la largeur du couloir de feu atteint majoritairement le flanc ou le dos de l'objectif.

Facteur de tir final

Une fois tous les modificateurs tactiques et de tirs déterminés, chaque joueur jette 1d6 et ajoute le résultat du dé à son facteur de tir ou de résistance pour obtenir un facteur final.

15.7 - Facteurs spécifiques aux tirs

● **Modificateur de portée : + 1/0/– 2**

S'applique respectivement aux tirs à courte portée, à moyenne portée et à longue portée, des unités qui tirent effectivement (pas à celles qui subissent un feu sans riposter).

● **Tir d'infanterie sur une troupe en ordre dispersé, un général ou de l'artillerie en batterie : – 1**

Ce facteur s'applique quelle que soit l'orientation de l'objectif.

● **Tir d'artillerie sur une troupe en ordre dispersé, un général ou de l'artillerie en batterie : – 3**

Ce facteur s'applique quelle que soit l'orientation de l'objectif.

● **Pour x... élément(s) ami(s) en soutien du tir : + 1 / + 2 / + 3**

Un élément ou une batterie souhaitant apporter son soutien au tir à un élément ami :

- Peut être, soit en totalité adjacent par un bord latéral à l'élément soutenu, ou alors complètement détaché de lui, mais à vue de l'ami à soutenir.
- Ne doit pas être en désordre.
- Doit être lui-même dans les conditions de tir sur l'objectif visé.
- Ne doit pas être dans l'obligation de tirer sur un ennemi qui le charge ou situé à 50 pas ou moins de son front.

● Tireurs ayant agi d'une façon quelconque dans la phase avant le tir : – 1

Ce facteur s'applique si, dans la phase en cours, les tireurs ont effectué un mouvement ou une action quelconque avant le tir, y compris un simple pivot, un ralliement ou une réorganisation.

Après un changement de formation, un élément qui n'a pas eu à bouger n'est pas pénalisé par ce malus.

● Tir sur toute colonne ou carré : + 1

Considérer les éléments isolés en ordre serré comme étant en ligne du point de vue des tirs.

Toutes les unités en ordre serré formées sur plus d'un rang (à l'exception des lignes doubles d'infanterie de type britannique) les parcs et l'artillerie attelée, sont considérées comme des objectifs en colonne.

Tous les types de carré donnent lieu à ce bonus.

● Tir à boulet sur une colonne de plus de 4 éléments de profondeur : + 1

Ce facteur est obligatoirement cumulé avec le précédent.

Il s'applique aussi aux colonnes de plus de 4 éléments de profondeur formées en carré plein.

● Tir à mitraille : + 1

S'applique si l'artillerie peut tirer à mitraille et souhaite le faire.

● Tir d'artillerie ayant déjà traversé un premier ennemi : – 1

S'applique :

- pour un tir à boulet ayant déjà traversé un ennemi en ordre serré, une batterie ou un parc ;
- pour un tir à mitraille ayant seulement traversé un ennemi en ordre dispersé ou un général.

● Tir sur de la cavalerie lourde en charge : – 3

● Tir sur de la cavalerie moyenne ou de l'infanterie en charge : – 2

● Tir sur de la cavalerie légère en charge : – 1

Ces trois facteurs simulent à la fois l'impression produite sur les tireurs par l'unité qui les charge et la difficulté à ralentir de façon significative une troupe lancée. Ils sont comptés également si la cavalerie légère ou l'infanterie sont en ordre dispersé.

● Tireurs dont l'unité est chargée par un ennemi deux fois plus nombreux : – 1

● Tireurs dont l'unité est chargée par un ennemi au moins trois fois plus nombreux : – 2

Comparer le nombre d'équivalents éléments de l'unité, de la fraction d'unité ou de l'élément isolé avec la totalité des équivalents éléments ennemis en charge. Les rangs de profondeur ennemis entrent dans ce calcul.

Les généraux attachés aux amis ou aux ennemis ne comptent pas pour savoir si l'effectif en charge est double ou triple.

● Bonus au tir : + 1

S'applique à quelques unités spécifiées dans les listes d'armées.

15.8 - Pénétration des projectiles

Les tirs d'armes individuelles n'infligent aucun dommage aux éléments ennemis placés derrière l'objectif.

Les tirs d'artillerie à mitraille n'infligent aucun dommage aux éléments ennemis placés derrière un objectif en ordre serré, une batterie d'artillerie ou un parc.

En tir rasant, un tir à mitraille traverse tous les objectifs en ordre dispersé rencontrés et peut provoquer des pertes dans les mêmes conditions, à un et un seul élément ou unité ennemi (ou ami) en ordre serré placé en arrière, dans le prolongement du couloir de feu et à portée de mitraille. Le tir sera calculé pour chaque ennemi (ou ami) touché.

En tir rasant, un tir à boulets traverse tous les objectifs en ordre dispersé rencontrés et un seul objectif en ordre serré. Elle peut infliger des pertes à un et un seul élément ou unité ennemi (ou ami) qui se trouverait directement en arrière d'un ennemi en ordre serré, dans le prolongement du couloir de feu. Le tir sera calculé, pour chaque ennemi (ou ami) touché.

En cas de litige pour déterminer l'élément en arrière susceptible d'être touché, on choisira entre plusieurs

éléments ennemis celui qui aura la plus grande surface comprise dans le couloir de feu.

Une batterie délivre un tir rasant si elle se trouve à la même altitude que son objectif, ou s'il se trouve placé plus bas qu'elle et dans la même pente.

Aucun projectile ne peut traverser plus de 50 pas de terrain difficile pour l'infanterie.

Les rangs de profondeur d'une colonne qui seraient situés au-delà de cette limite ne comptent pas pour déterminer l'efficacité du tir. Les tirs rasant sur un deuxième ennemi sont impossibles dans ces conditions.

15.9 - Répartition des dommages ou des pertes au feu

Selon les cas, les effets d'un tir peuvent concerner uniquement l'élément visé ou toute l'unité.

Lorsqu'un élément particulier est touché au feu, l'effet ne concerne que cet élément, qu'il fasse partie de n'importe quelle formation.

Si un élément d'une ligne d'infanterie ou de cavalerie est détruit au feu et si aucun élément n'est en mêlée ou à 50 pas ou moins devant le front d'ennemis en ordre serré, les autres éléments doivent « serrer les rangs » à la fin de la phase par un mouvement latéral gratuit effectué par la gauche ou par la droite (pas des deux côtés simultanément). Si ce mouvement est impossible, l'unité devra rester en l'état jusqu'à ce que son général la fasse manœuvrer en utilisant des points d'action. Toute unité doit régulariser sa formation avant d'entreprendre toute action offensive (sauf les tirs défensifs).

Si la tête d'une colonne est détruite, c'est l'élément de tête qui sera enlevé.

Les effets d'un tir d'infanterie exécuté sur le flanc d'une colonne seront appliqués sur le ou les éléments entièrement compris dans le couloir de feu.

Si un élément d'une unité d'un grand carré est détruit au feu, seuls les autres éléments de la même unité sont tenus de reculer en désordre.

Dans le cas d'une grande batterie, les résultats des tirs subis ne concernent que la batterie visée et non pas toute la grande batterie.

Pour les batteries composées de deux éléments, on applique toujours sur les deux éléments le résultat le plus défavorable d'un tir ou d'un combat en mêlée, même si un seul a subi le feu ou la mêlée.

Les effets du feu sur le moral des unités, brigades, divisions et corps sont appliqués après que tous les feux de la phase ont été délivrés :

Si un bataillon doit passer en désordre du fait des tirs alors que certains de ses éléments n'ont pas encore tiré, ces derniers tireront normalement et ne seront en désordre qu'après tous les tirs de la phase.

Il en est de même pour les fuites.

Des tireurs obtenant un score inférieur à celui d'un objectif qui subit simplement le feu, ne peut subir aucun dommage. Le feu est simplement considéré comme inefficace.

15.10 - Alignement possible sur l'arrière après un recul au feu

A la fin de la phase amie ou ennemie, si au moins un élément d'une unité en ordre serré, en ligne ou en colonne de division, a été contraint au recul par un tir, les autres éléments de la même unité peuvent venir s'aligner sur lui en arrière, sauf si une partie de l'unité est toujours en contact par un bord ou par un coin avec l'ennemi à la fin de la phase.

La même possibilité d'alignement sur l'arrière s'applique aux colonnes de division étendues.

Ce mouvement ne nécessite aucune utilisation de point d'action et ne provoque aucun désordre supplémentaire.

15.11 - Risques encourus au feu par les généraux

Les généraux peuvent être pris pour cible isolément s'ils sont des objectifs valides pour les tireurs.

Un général abrité par un élément ami qu'il contacte ne peut constituer une cible isolée, mais subit le sort de l'élément touché, ou de toute l'unité touchée dans certains cas, si le général se trouve dans l'axe de recul ou de fuite de l'élément ou de l'unité amie.

Les effets des tirs sur les généraux ont une répercussion immédiate sur les troupes placées sous leurs ordres.

15.12 - Risques encourus au feu par les trains

Un feu ne peut être délivré spécifiquement sur le train d'une unité d'artillerie en batterie que si le tir sur les pièces est impossible.

Les pièces d'artillerie séparées de leur train par leur destruction leur fuite ou leur recul, ne peuvent plus délivrer qu'un seul tir, jusqu'à ce que les trains rejoignent les pièces. Ce point de règle est ignoré pour les pièces de 1, 3 ou 4 livres.

15.13 - Destruction des obstacles par l'artillerie

Les tirs à boulets délivrés à courte et à moyenne portée peuvent détruire certains obstacles ou réduire la capacité défensive de certaines constructions. Ces tirs

sont autorisés même si aucun élément ennemi ne s'y abrite, ou si aucun n'est visible du fait de cet abri.

Les palissades en bois, les portes et les murets peuvent être détruits. Les maisons et les murs deviennent des abris légers indestructibles.

A courte portée, le tir d'un élément d'artillerie d'au moins 4 pièces détruit ou dégrade les obstacles ci-dessus sur une longueur égale au front d'un élément de troupe.

A moyenne portée, il faut deux tirs (consécutifs par le même élément d'artillerie ou simultanés par deux éléments différents) pour obtenir le même résultat.

La destruction d'obstacle par les tirs d'artillerie ne nécessite aucun calcul.

16 - Charges

16.1 - Généralités

Tous les mouvements qui amènent un élément à contacter un ennemi sont considérés comme une charge.

Une troupe ne peut charger qu'en mouvement tactique (le premier de la phase). Elle doit se trouver à distance de charge de son objectif au début de sa phase. Avant la charge, elle peut être réorganisée si elle se trouve dans les conditions d'éloignement par rapport à l'ennemi fixées au chapitre des changements de formation.

Il n'est pas possible de changer de formation avant une charge.

Les charges bénéficient systématiquement d'un bonus de mouvement de 50 pas, quelle que soit la réaction de l'ennemi chargé.

Les charges sont menées en ligne strictement droite devant le front des éléments qui l'effectuent, avec la possibilité de dévier de la longueur d'un élément sur la gauche ou sur la droite à n'importe quel moment de la charge. Cette tolérance n'est pas considérée comme du pas oblique ; elle ne génère pas de pénalité de mouvement mais fait simplement partie des bonus de charge.

Le mouvement doit s'arrêter provisoirement à 50 pas de l'objectif.

Un élément formant l'aile d'une unité en charge dont le mouvement amènerait à contacter un obstacle ou un élément ami devra être replacé au dernier rang de son unité et en désordre.

Un mouvement peut se transformer en charge si un objectif, initialement invisible, est devenu visible au cours du mouvement. Il faut pour cela que l'unité n'ait pas eu à pivoter au cours de son mouvement.

Les charges doivent être annoncées comme telles par le joueur en phase lorsque ses troupes sont parvenues à 50 pas de leur objectif ou si elles défilent devant des tireurs ennemis autres que l'unité chargée.

16.2 - Les charges interdites

Il est interdit :

- à la cavalerie de charger un ennemi défendant un bois, une zone construite, ou un obstacle, sauf : les redoutes, les parapets de terre, les tranchées ou à travers un ruisseau ;
- aux troupes en ordre dispersé de charger, en terrain découvert, le front d'une troupe d'infanterie ou de cavalerie en ordre serré qui n'est pas en désordre ou en fuite ;
- à l'infanterie de charger et au génie de la cavalerie ;
- aux généraux, à l'infanterie en carré, à l'artillerie et aux parcs de venir volontairement au contact en mêlée ;
- de charger à toute unité dont la formation n'est pas réglementaire au début de la charge et ceci tant que la formation n'a pas été reconstituée réglementairement ;
- de charger en passant à moins de 50 pas devant le front d'une troupe ennemie : en ordre serré, d'artillerie en batterie et de troupes en ordre dispersé abritées, non en désordre ;
- à tout élément isolé en désordre, ou appartenant à une unité ou une fraction d'unité entièrement en désordre, d'entrer volontairement en contact avec un adversaire quelconque ; la troupe considérée doit obligatoirement renoncer si elle était en charge.

Les interdictions de charge sont applicables aux contre-charges et aux charges d'opportunité.

16.3 - Réactions possibles des troupes attaquées

Les troupes attaquées sont celles qui se trouvent dans la zone de charge d'un ennemi situé à 50 pas d'elles.

1. Si la charge a été lancée à 100 pas ou moins de son objectif, les réactions possibles sont de tenir (si cela est autorisé ci-dessous), en décidant de tirer ou non, ou de fuir.

2. Si la charge a été lancée à plus de 100 pas de son objectif :

- les troupes en ordre dispersé non abritées doivent fuir si l'ennemi est en ordre serré et en mesure de les contacter, sinon reculer de façon à rester au moins à

50 pas de lui, ou se mettre à l'abri du terrain ou derrière des amis en ordre serré ;

- les troupes en ordre dispersé confrontées à un ennemi en ordre dispersé peut décider de fuir, de tenir (en tirant ou non), ou de contre-charger (sauf de l'infanterie contre de la cavalerie) ;

- l'infanterie en ordre serré peut décider : de fuir ou de tenir (en tirant ou non, éventuellement après avoir tenté de changer de formation), ou de contre-charger (sauf contre de la cavalerie). L'infanterie qui veut passer en carré plein ou creux en réaction à une charge de cavalerie n'est pas soumise aux conditions d'éloignement par rapport à l'ennemi comme les troupes qui veulent changer de formation pendant leur phase.

- la cavalerie en ordre serré peut décider de fuir, ou de tenir, ou de contre-charger ;

- il n'est pas possible de tirer puis de contre-charger, ni de tirer avant ou après un recul ou une fuite. Seuls les piétons en ordre dispersé et abrités (au moins initialement) peuvent reculer puis tirer par anticipation.

● Réaction à une charge de flanc ou sur l'arrière

Confrontés à une charge de flanc ou sur l'arrière, il ne sera pas possible à un ou plusieurs éléments, en formation avec d'autres, de pivoter ou de faire demi-tour pour faire face à la charge. Pourront seuls le faire, si aucun autre ennemi ne menace un autre de leur bord à 50 pas d'eux ou moins et si la charge a été lancée à 100 pas ou plus :

- les éléments isolés d'infanterie ou de cavalerie en ordre serré et les sapeurs ;

- les éléments isolés en ordre dispersé, les servant d'artillerie seuls et les généraux, s'ils sont chargés par des troupes en ordre dispersé.

Aucune contre-charge ne peut être menée après ce pivot ou ce demi-tour.

● Le défenseur veut lancer une contre-charge

Il peut le faire, avant les tirs défensifs, s'il est en état de contre-charger, et seulement contre l'élément en face de son bord avant, sans possibilité de dévier sa charge de 50 pas sur la droite ou sur la gauche. Si ces conditions sont réunies, la contre-charge est valide : le joueur en phase reste immobile pendant que son adversaire termine le mouvement pour venir au contact. Les éléments du joueur en phase qui n'ont pas été contre-chargés peuvent continuer ou non leur charge initiale, même si cela doit rompre une formation réglementaire.

La contre-charge ne nécessite aucun point d'action, comme toutes les autres réactions dans la phase ennemie.

● Les charges d'opportunité

Une charge d'opportunité peut être lancée par une troupe du joueur non en phase en mesure de charger, sur toute troupe ennemie qui passerait à moins de 100 pas d'elle, en mouvement volontaire et dans sa zone de charge, en lui présentant le flanc ou l'arrière.

Cette charge est menée directement contre son objectif et les éléments ennemis contactés doivent s'arrêter aussitôt pour tenir sans pouvoir pivoter ni tirer, sinon fuir.

Le joueur en phase ne peut pas charger par opportunité sur une charge d'opportunité.

● Si le défenseur décide de tenir sur place

Quoique le défenseur puisse vouloir faire avant le contact, c'est toujours le joueur en phase qui terminera le mouvement de charge.

● S'il doit y avoir un tir de l'unité attaquée

Le défenseur délivre un tir par anticipation.

Le fait d'être passé entièrement en désordre en cours de charge interrompt aussitôt la charge de la troupe considérée, qui doit renoncer.

Après le tir, l'attaquant qui peut poursuivre sa charge décide s'il continue ou non son mouvement.

S'il décide ou s'il est obligé de renoncer, il doit effectuer un demi-tour sur place suivi d'un mouvement normal (réduit de 50 pas à cause du demi-tour) tout droit, sinon au pas oblique (avec une deuxième réduction de 50 pas).

Si l'attaquant peut et décide de continuer sa charge, c'est lui qui terminera le mouvement pour venir au contact.

● Le défenseur a décidé de fuir

Tous les éléments concernés sont automatiquement en désordre et ceux qui l'étaient déjà sont détruits.

Les autres effectuent un demi-tour complet suivi d'un mouvement de fuite.

Tous les attaquants sont obligés de continuer leur mouvement de charge, en direction de leur objectif initial, jusqu'à utiliser complètement leur potentiel de charge.

Les fuyards seront contactés de dos, sans pouvoir se retourner, si l'attaquant les rattrape.

Contactées de dos, les troupes en ordre dispersé sont automatiquement détruites, sans calcul du combat en mêlée.

17 - Les combats en mêlée

17.1 - Généralités

Il y a un combat en mêlée dès qu'un élément d'un camp contacte volontairement par son bord avant ou par l'un de ses coins l'un des bords ou l'un des coins d'un élément ennemi. Ce combat en mêlée dure, phase après phase, tant que les éléments sont toujours au contact.

Un élément ne peut livrer qu'un seul combat en mêlée par phase.

Un élément ne peut être combattu en mêlée qu'une seule fois par phase.

Seules les quatre situations de mêlée de la fig. 27 sont possibles, à l'exclusion de toute autre.

17.2 - Adaptation des éléments au moment du contact

Dès qu'un contact entre des éléments adverses et non alignés entre eux a lieu, le dernier à avoir fait mouvement doit s'adapter à son adversaire L'adaptation s'effectue alors élément par élément, et gratuitement en terme de point d'action ou de potentiel de mouvement.

Les adaptations possibles doivent s'effectuer dans l'ordre de priorité suivant :

1 - Sur le bord avant ennemi :

- si une partie du bord avant est en contact avec une partie du bord avant ennemi (fig. 28a) ;
- ou si les bords avants des deux éléments étaient parallèles avant le début de la charge ;
- ou si un simple pivot vers l'avant lui permettrait de contacter une partie du bord avant ennemi (fig.28 b et c).

2 - Sur un bord latéral ennemi :

- s'il est en contact avec ce bord latéral par une partie de son bord avant (fig. 29a) ;
- ou s'il contacte ce bord latéral avec l'un de ses coins avants et qu'un simple pivot vers l'avant lui permettrait de contacter plus de la moitié du bord latéral ennemi (fig. 29b) ;
- ou s'il contacte l'un des coins ennemis par son bord avant et qu'un simple pivot vers l'avant lui permettrait de contacter la totalité de ce bord latéral si l'élément ennemi est soclé comme de l'infanterie, ou au moins la moitié de ce bord latéral pour les autres troupes (fig. 29c).

3 - Sur le bord arrière ennemi : si le bord avant est en contact avec une partie du bord arrière ennemi, ou si un simple pivot vers l'avant permet de contacter au moins la moitié du bord arrière ennemi.

Cas particulier : les contacts coin à coin sont résolus par un simple pivot vers l'avant, qui indique sur quel bord l'élément s'adaptera.

On adapte toujours en premier l'élément au contact de l'ennemi, les autres éléments de la formation agissant à l'imitation en restant adjacents :

- pour une ligne, par le même bord latéral s'ils ont assez de potentiel de mouvement, sinon par un coin mais alignés dans la même direction s'ils n'ont pas assez de potentiel de mouvement pour contacter l'ennemi ;
- pour une colonne en alignant directement les rangs arrières sur le bord arrière de l'élément de tête.

Il n'est pas possible à troupes amies en ordre serré de s'interpénétrer ni de se repousser pour permettre l'alignement des rangs arrières. Les éléments bloqués par un ami doivent rester en arrière.

17.3 - Résolution des combats en mêlée

Les combats en mêlée sont résolus lorsque le joueur en phase a effectué toutes ses actions et que son adversaire a effectué tous ses tirs et ses réactions aux charges.

Comme pour les mouvements, le joueur en phase effectue tous les combats en mêlée d'une même brigade avant de passer à une autre brigade.

L'ordre de résolution des combats au sein d'une brigade est choisi par le joueur en phase. Les mêlées contre un flanc ou un bord arrière ne sont résolues séparément que s'il n'y a pas simultanément de contact par un bord avant. Sinon, elles sont toujours intégrées au calculs comme autant de débordements.

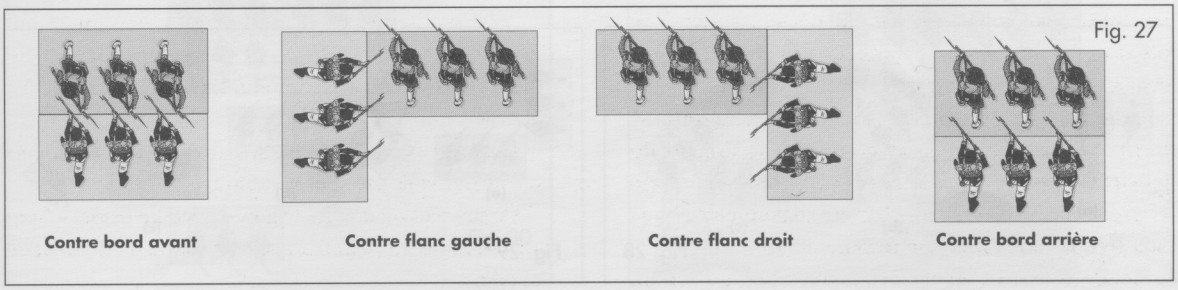


Fig. 27

Il y a un jet de dé pour chaque combat en mêlée.

On calcule autant de combat en mêlée qu'il y a d'éléments amis en contact par leur bord avant avec le bord avant ou arrière d'un élément ennemi. S'il s'agit d'un contact sur le flanc d'une colonne ou sur le côté gauche ou droit d'un carré plein, un combat est résolu pour chaque élément ennemi venu au contact et le résultat affecte tous les éléments dont l'ennemi contacte au moins la moitié d'un bord latéral.

Mode de calcul.

Pour chaque combat en mêlée chaque joueur relève dans le tableau des facteurs de base, celui qui correspond à la troupe qui combat, en fonction de sa propre catégorie de moral et de la nature de l'adversaire.

L'artillerie et les parcs sont toujours considérés comme des piétons pour les combats en mêlée, et les généraux comme des troupes montées.

Ces facteurs sont ensuite modifiés par les facteurs tactiques communs (voir au chapitre des tirs) et par ceux spécifiques aux mêlées.

On additionne ensuite, pour chaque mêlée, le score obtenu avec le résultat du jet d'1d6.

Si le score final donne une égalité parfaite, l'élément de classe de moral la plus haute gagne automatiquement. Si les deux éléments sont de même classe, la mêlée est sans effet et continue jusqu'à ce qu'un résultat intervienne.

On applique immédiatement aux éléments concernés le résultat indiqué dans le tableau de résultats des mêlées.

17.4 - Précisions sur les modificateurs spécifiques aux mêlées

● **Par élément ami débordant le flanc ennemi : + 1**

Un élément est en débordement :

- s'il contacte par un bord latéral le bord latéral d'un ami en mêlée en ayant un coin avant en contact avec un coin avant de l'ennemi en mêlée ;
- ou s'il contacte par son bord avant ou par un bord latéral le bord latéral ou l'arrière d'un ennemi en mêlée.

Ce facteur ne s'applique pas :

- si l'élément ami en débordement est lui-même engagé en mêlée ;
- si l'élément ami en débordement est en désordre ou en fuite ;
- si l'élément ami en débordement d'une troupe en ordre serré est un général, une troupe en ordre dispersé, une batterie attelée ou un parc ;
- depuis l'extérieur et contre l'élément d'angle d'un carré, plein ou creux (fig. 30) ;
- depuis l'extérieur et contre l'élément défendant l'angle d'une zone construite ou fortifiée, si cet angle est défendu vers l'extérieur (fig. 31).

Un élément peut compter en débordement pour deux combats en mêlée dans la même phase, même s'il a lui-même combattu dans cette phase.

● **Elément plus haut en mêlée : + 1**

Compte dès qu'un point du bord avant est située plus haut dans une pente que tout l'élément adverse.

● **Unité ou élément ayant chargé ou contre-chargé dans sa phase : + 1**

Ce facteur ne s'applique pas aux éléments en désordre au moment du contact.

La charge ou la contre-charge doit avoir parcouru au moins 50 pas pour bénéficier de cet élan.

Compte dans la phase du contact initial et pour toutes les phases où l'unité suivrait son adversaire en maintenant le contact en mêlée.

● **Bonus en mêlée : +1**

Ce facteur simule les aptitudes nationales ou conjoncturelles particulières. Les listes d'armées indiquent les troupes qui peuvent en bénéficier, en attaque ou en défense.

En attaque, seules en bénéficient les troupes qui ont chargé ou contre-chargé dans la phase et celles qui suivent un ennemi déjà battu.

En défense, seules en bénéficient les troupes qui tiennent devant une charge.

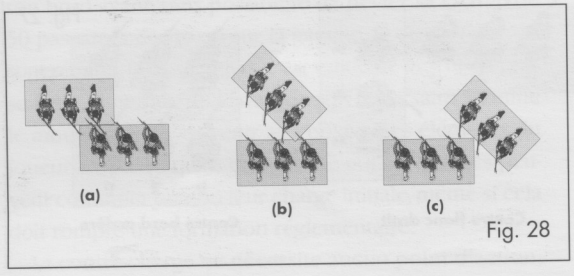


Fig. 28

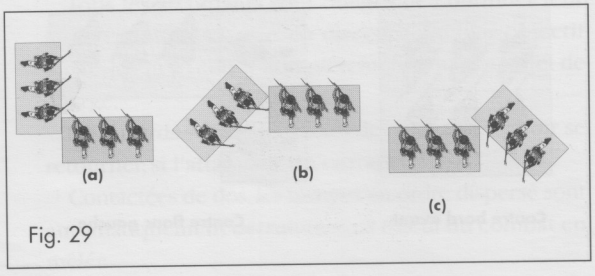


Fig. 29

● Infanterie de type britannique en ordre serré combattant en mêlée : – 1

Ce facteur simule la faiblesse relative en mêlée de l'ordonnancement sur deux rangs d'hommes au lieu de trois comme dans les autres armées.

● Lanciers venus au contact dans la phase en cours : + 1

Ce facteur simule l'efficacité de cette arme lors d'un contact initial ou d'un combat en poursuite, lorsque l'engagement de lanciers est délibéré. Compte y compris en contre-charge.

● Lanciers contactés à l'arrêt ou poursuivis, ou à partir de la 2e mêlée consécutive contre la même unité : – 1

Ce facteur simule l'encombrement de cette arme après un contact initial qui dure. Il n'est pas appliqué si les lanciers ont suivi la même unité en mêlée après en avoir gagné une.

● Combattre des cuirassiers (ou assimilés) : – 1

S'applique à tous les éléments contactant de la cavalerie cuirassée, ou bénéficiant d'une protection métallique suffisante pour être assimilée à des cuirassiers dans les listes d'armée.

● Cavalerie en mêlée avec l'élément non en désordre d'un carré plein ... – 2

● Cavalerie avec l'élément non en désordre d'un carré creux ... – 3

● Pour chaque 2e, 3e et 4e rang arrière non en désordre d'une unité d'infanterie en ordre serré venue au contact : + 1

S'applique pour toute formation profonde d'au moins deux rangs de figurines qui a fait un mouvement quelconque pour venir au contact (charges et contre-charges) quelle que soit la distance parcourue.

Compte dans la phase du contact initial et pour toutes les phases où l'unité suit son adversaire en maintenant le contact en mêlée.

Ne compte pas si le 1er rang est en désordre et pour les rangs placés derrière un élément en désordre.

Les troupes en ordre dispersé sont ignorées.

Les rangs arrières contactés sur leur flanc par un bord avant ennemi ne comptent pas, ainsi que ceux placés en arrière d'eux.

● Pour le 2e rang d'une ligne double, d'une colonne ou d'un carré creux se défendant sans contre-charger : + 1

Le 1er rang ou le 2e ne doivent être ni l'un ni l'autre en désordre.

● Pour au moins une autre unité de mêlée apportant un soutien arrière en mêlée : + 1

Ne peuvent compter en soutien arrière, que les unités :

- d'infanterie ou de cavalerie en ordre serré qui ne sont pas déjà en mêlée ;
- orientées dans la même direction que l'ami soutenu ou ayant l'ennemi combattu à moins de 100 pas en avant de son front ;
- d'un nombre d'équivalents éléments au moins égal à la moitié de ceux de l'ami soutenu ;
- de classe de moral supérieure, égale ou immédiatement inférieure à l'ami à soutenir ;
- non en désordre,
- dont le front est libre d'obstacle infranchissable,

situées au moins partiellement, à moins de 100 pas de l'ami à soutenir ;

- n'ayant pas elles-mêmes d'ennemi leur faisant face à 50 pas ou moins de leur front ;

Une même unité ne peut apporter un soutien arrière qu'à deux unités amies au maximum.

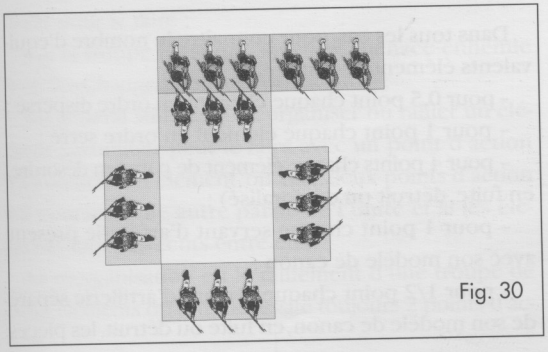


Fig. 30

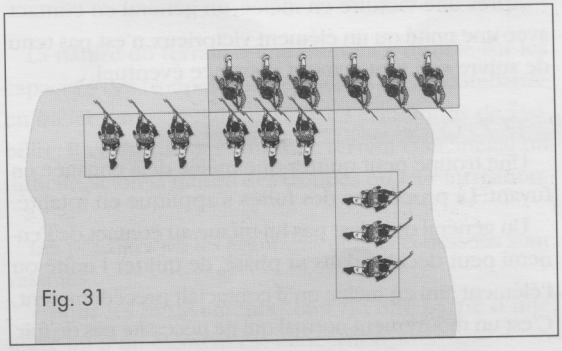


Fig. 31

Avant de jeter le dé, s'il y a le choix, chaque joueur doit désigner les unités en soutien.

● **Pour un 2e rang arrière de troupes en ordre dispersé, non en désordre, combattant d'autres troupes en ordre dispersé : + 1**

● **Infanterie soutenue par du Génie dans l'attaque ou la défense d'un obstacle : + 1**

Les troupes du Génie peuvent apporter un soutien à l'infanterie qui attaque ou défend tout obstacle artificiel, ainsi que les haies, les bois et les vergers.

Pour compter, elles ne doivent pas être désorganisées, et être en contact arrière avec l'élément ou l'unité à soutenir.

Si ces conditions sont réunies, le soutien apporté ne concerne que l'élément en contact avec l'ennemi s'il fait partie d'une ligne, ou toute la tête de la colonne où se trouve l'élément du Génie, même si l'unité soutenue est une colonne de division.

17.5 - Répartition et enlèvement des pertes

Le résultat d'une mêlée s'applique à tous les éléments en contact par tout ou partie d'un bord (pas par un coin) avec l'ennemi et qui ont pris part au combat perdu.

Les conséquences morales des résultats des mêlées s'appliqueront aux unités, brigades, divisions ou corps concernés après que toutes les mêlées de la phase auront été résolues.

17.6 - Risques encourus en mêlée par les généraux

Un général isolé et combattu en mêlée se comporte comme un élément de troupe.

Un général en contact avec un élément ami venant de perdre une mêlée, subit le même résultat de la mêlée que cet élément, s'il se trouve sur l'axe d'avance après combat de l'élément ennemi vainqueur, même si cet élément n'effectue pas son avance après combat.

Après une victoire en mêlée, un général en contact avec une unité ou un élément victorieux n'est pas tenu de suivre son mouvement d'avance éventuel.

17.7 - Quitter volontairement une mêlée

Une troupe peut quitter une mêlée déjà engagée en fuyant. La procédure des fuites s'applique en totalité.

Un général qui n'est pas lui-même au contact de l'ennemi peut décider, dans sa phase, de quitter l'unité ou l'élément ami en mêlée qu'il contactait précédemment. C'est un mouvement normal qui ne nécessite pas de fuir.

18 - MORAL

18.1 - Moral d'un élément

Un élément en désordre qui obtient à nouveau « désordre » ou dont la brigade devient démoralisée, fuit automatiquement et immédiatement.

Un élément déjà en fuite qui obtient « désordre », « fuite », ou dont la brigade devient démoralisée, est immédiatement détruit.

Les deux points ci-dessus ne s'appliquent aux généraux de division ou de rang supérieur que si leur division, leur corps d'armée ou l'armée complète est concernée, et pas si les unités organiques qu'ils commandent directement sont seules concernées.

18.2 - Moral d'une unité, d'une brigade, d'une division, d'un corps et de l'armée

Dès que la moitié des équivalents éléments d'une formation considérée est en désordre, en fuite ou détruite, tous ses éléments non encore en désordre le deviennent, y compris le général s'il s'agit d'une brigade, d'une division ou d'un corps.

Dès que la moitié des équivalents éléments d'une formation considérée sont en fuite ou détruits, tous ses éléments non en fuite s'enfuient, y compris le général s'il s'agit d'une brigade, d'une division ou d'un corps.

Dès que le nombre des éléments détruits d'une formation atteint le 1/4 de son effectif initial en équivalents éléments, celle ci est démoralisée. Si la démoralisation s'applique à une division, toutes les brigades qui la composent sont concernées.

Les éléments ayant quitté la table sont considérés comme s'ils étaient détruits.

Ces conséquences sur le moral des tirs ou des combats en mêlées sont appliquées, pour les deux joueurs, seulement après tous les tirs d'une phase, puis après tous les combats en mêlées d'une phase.

Dans tous les cas, pour connaître le nombre d'équivalents éléments, compter :

- pour 0,5 point chaque élément en ordre dispersé ;
- pour 1 point chaque élément en ordre serré ;
- pour 4 points chaque élément de parc (en désordre, en fuite, détruit ou démoralisé) ;
- pour 1 point chaque servant d'artillerie présent avec son modèle de canon ;
- pour 1/2 point chaque servant d'artillerie séparé de son modèle de canon, en fuite ou détruit, les pièces

représentant l'autre moitié de la valeur globale de la batterie ;

- pour 2 points chaque général de brigade ;
- pour 3 points chaque général de division ;
- pour 4 points le général de corps d'armée ;
- pour 5 points un général d'armée.

Exemple : une brigade comportant un général (2 EE), 16 éléments d'infanterie en ordre serré (16 EE), 4 éléments de tirailleurs (2 EE) et une batterie à 8 pièces (4 EE) aura un moral de 24 équivalents éléments, soit un seuil de démoralisation de 6 EE, et de désorganisation ou de fuite de 12 EE.

Un modèle de canon capturé est considéré comme détruit et compte pour autant que la valeur de ses servants au début de la partie.

Pour éviter les calculs fastidieux en cours de partie, la liste d'armée composée par chaque joueur doit indiquer la capacité de moral de chaque brigade, de chaque division et de l'armée entière.

Les parcs ne comptent pas pour augmenter le niveau de moral d'une division ou d'un corps. Ils comptent seulement en négatif s'ils sont mis en désordre, en fuite, détruits, ou si leur formation d'appartenance est démoralisée.

18.3 - Réorganisation et ralliement des éléments et des unités

Le général de brigade (ou l'un de ses supérieurs) peut rallier et réorganiser une unité, une fraction d'unité ou un élément :

- s'il n'est pas lui-même en désordre ou en fuite ;
- s'il est à son contact ;
- si le général ou la troupe à rallier ou à réorganiser n'est pas en mêlée ou en contact (même par un coin) avec un ennemi quelconque ;
- si le nombre de points d'action disponible est suffisant pour le faire ;
- si la troupe n'est pas sous une menace ennemie (voir à « Changements de formation ») ;

Un général souhaitant réorganiser ou rallier un élément particulier peut le faire avec un point d'action s'il contacte cet élément, ou avec deux points d'action s'il contacte une autre partie de l'unité et si les éléments sont adjacents entre eux.

La réorganisation ou le ralliement d'une troupe de deux éléments ou plus nécessite toujours 2 points d'action.

La réorganisation ou le ralliement d'un élément d'artillerie ne « coûte « qu'un point d'action, quel que soit le nombre d'artilleurs sur l'élément.

Les généraux ne peuvent pas se réorganiser entre eux.

18.4 - Réorganisation et ralliement de brigades, de divisions ou de corps

Le ralliement et la réorganisation s'effectuent uniquement par unité, fraction d'unité ou par élément, et non pas par brigades, divisions ou corps complets.

La réorganisation de plus de la moitié des équivalents éléments d'une structure considérée n'entraîne pas la réorganisation automatique des autres éléments.

La réorganisation ou le ralliement d'un effectif inférieur à la moitié d'une unité, d'une brigade, d'une division ou d'un corps, n'est pas annulé par le fait que plus de la moitié de la structure considérée est encore en désordre ou en fuite.

Un nouveau désordre ou une nouvelle fuite généralisée peut seulement avoir lieu si, plus de la moitié ayant été réorganisée ou ralliée, les tirs et les combats soutenus détériorent l'état de la structure en l'amenant à nouveau à son seuil de désorganisation ou de fuite.

18.5 - Conséquences du moral sur la poursuite des combats

Un élément isolé en désordre ou une unité entièrement en désordre ne peut plus venir volontairement au contact de l'ennemi, en charge ou en contre-charge.

Les troupes démoralisées ne peuvent plus se rapprocher de l'ennemi, sauf si ce mouvement leur permet de rejoindre le bord de table ami.

Toute troupe en fuite devra continuer de fuir vers son bord de table tant qu'un ralliement n'aura pas eu lieu pour elle.

19 - Terrain

La nature du terrain a une influence directe sur les capacités des troupes à se déplacer, à tirer, à combattre en mêlée, en modifiant parfois les conditions de visibilité. Il constitue des zones de terrain clair, inégal ou difficile, selon la nature des troupes ou leur formation.

Les pénalités ou les avantages définis ci-dessous sont valables :

- pour les mouvements : tant qu'une partie d'une unité ou d'un élément est concernée ;

- pour les tirs : si la totalité d'une unité ou d'un élément est concernée ;
- pour les combats en mêlée : si une partie quelconque de la ligne de contact est concernée.

Les obstacles linéaires, selon leur nature, n'apportent un couvert qu'aux éléments à leur contact ou à moins de 50 pas, s'ils les séparent entièrement de la menace représentée par l'adversaire.

La superposition de deux types de terrains au maximum est possible, et seulement lorsque la combinaison est logique. Dans ce cas, on considérera toujours la pénalité de mouvement la plus forte, l'avantage du meilleur couvert et la pire condition de visibilité.

● **Le terrain clair :**

Réputé tel, il constitue la majorité du terrain de l'aire de jeu. La nature du sol, son inclinaison négligeable et la végétation qui le recouvre, sont supposés n'avoir aucune influence sur les mouvements, la visibilité, les tirs et les combats.

● **Les labours et les champs cultivés :**

Ce sont des zones de terre meuble, en attente de cultures ou déjà recouvertes de cultures basses.

Elles constituent un terrain inégal pour tous.

Elles n'interrompent pas la visibilité et ne procurent aucun couvert.

● **Les zones rocailleuses :**

Ce sont des zones dont la surface est constituée de galets, de cailloux, de rocailles coupantes ou de petits rochers.

Elles constituent un terrain inégal pour l'infanterie et difficile pour tous les autres.

Elles n'interrompent pas la visibilité et ne procurent aucun couvert.

● **Les sables mous :**

Ce sont des zones sablonneuses dont l'instabilité gêne les mouvements.

Ils sont traités exactement comme les zones rocailleuses.

● **Les broussailles et les vignobles :**

Ce terme générique comprend les zones de broussailles proprement dites, mais aussi toutes les types de végétation haute, moyennement dense, très peu boisée, mais d'accès parfois gênant.

Elles constituent un terrain inégal pour toutes les troupes à pied et un terrain difficile pour toutes les autres. L'artillerie et les parcs ne peuvent y pénétrer. Aucun carré creux d'infanterie ne peut y entrer ou s'y former à l'intérieur.

Ils procurent un couvert léger à tous les éléments autorisés à y entrer et qui s'y abritent.

A l'intérieur, plus de150 pas de terrain de cette nature interrompent la visibilité.

Une unité ou un élément dans une telle zone, qui n'a pas manifesté sa présence à moins de 150 pas de la lisière par un déplacement quelconque, un tir ou un combat en mêlée, n'est visible depuis l'extérieur qu'à 150 pas ou moins.

Toute troupe abritée dans une telle zone, et située à 150 pas ou moins de la lisière, peut voir et tirer normalement vers l'extérieur.

● **Les bois clairs , vergers, oliveraies :**

Ce sont des zones dont la densité de boisement peut être de faible à moyenne.

Elles constituent un terrain inégal pour des piétons en ordre dispersé et difficile pour tous les autres. L'artillerie et les parcs ne peuvent y pénétrer. Aucun carré ne peut y entrer ou s'y former à l'intérieur.

Ils procurent un couvert léger à tous les éléments autorisés à y entrer et qui s'y abritent.

A l'intérieur, plus de100 pas de bois clair interrompent la visibilité.

Une unité ou un élément dans un bois clair, qui n'a pas manifesté sa présence à moins de 50 pas de la lisière par un déplacement quelconque, un tir ou un combat en mêlée, n'est visible depuis l'extérieur qu'à 100 pas ou moins.

Toute unité ou élément abrité dans un bois clair et situé à 100 pas ou moins de la lisière peut voir normalement vers l'extérieur.

● **Les bois denses :**

Ce sont des zones à forte densité de boisement.

Toutes les troupes y sont en terrain difficile. Les troupes à cheval (sauf les généraux), l'artillerie et les parcs ne peuvent y entrer. L'infanterie ne peut y entrer en carré ou y adopter cette formation.

Ils procurent un couvert solide à tous les éléments autorisés à y entrer et qui s'y abritent.

A l'intérieur, 50 pas de bois dense ou plus interrompent la visibilité et stoppent les projectiles de toute nature.

Une troupe dans un bois dense, qui n'a pas manifesté sa présence à moins de 50 pas de la lisière par un dépla-

cement quelconque, un tir ou un combat en mêlée, n'est visible depuis l'extérieur qu'à 50 pas ou moins.

Toute troupe abritée dans un bois dense et située à 50 pas ou moins de la lisière peut voir et tirer normalement vers l'extérieur.

● Les zones rocheuses :

Ce sont des amas de rochers très difficiles d'accès et présentant d'excellents couverts.

Elles ont les mêmes caractéristiques tactiques que les bois denses, mais seule l'infanterie en ordre dispersé peut y pénétrer.

● Les haies, buissons et palissades :

Ce sont des obstacles linéaires, rectilignes ou brisés, constitués d'éléments de végétation ou de branchages disjoints et de densité variable.

Leur traversée est considérée comme celle d'un terrain inégal pour toutes les troupes à pied, et difficile pour toutes les troupes à cheval, l'artillerie et les parcs.

Ils procurent un couvert léger à tous les éléments à leur contact ou à moins de 50 pas, s'ils les séparent entièrement de la menace représentée par l'adversaire.

Sauf s'il est placé plus haut, un observateur situé à plus de 100 pas de cet obstacle n'a aucune visibilité à plus de100 pas de l'autre côté. Situé à 100 pas ou moins, il voit sans restriction de l'autre côté, y compris les troupes abritées par cet obstacle qui n'ont pas manifestées leur présence par un déplacement quelconque, un tir ou un combat en mêlée. Les haies et les palissades ont la même profondeur qu'un élément d'infanterie.

● Les marais :

Ce sont des zones au sol très meuble et détrempé, recouvert d'une végétation clairsemée. Ils constituent un terrain difficile pour les troupes à pied et les généraux, et impénétrable à la cavalerie, l'artillerie et les parcs. Gelés, ils peuvent être traversés sans risque par tous, comme un terrain inégal.

Ils procurent un couvert léger à tous les éléments autorisés à y entrer et qui s'y abritent.

Ils n'interrompent pas la vue.

Une unité ou un élément d'infanterie en ordre dispersé dans un marais, qui n'a pas manifesté sa présence à moins de 150 pas de la lisière par un déplacement quelconque, un tir ou un combat en mêlée, n'est visible depuis l'extérieur qu'à 150 pas ou moins.

● Les reliefs aquatiques (généralités) :

Des troupes défendant leurs berges sont toujours considérées plus hautes que le niveau de l'eau ou de la glace.

Elles n'apportent aucun couvert et ne limitent jamais la visibilité. Les défenseurs de leurs berges sont toujours considérés comme étant placés plus haut que les troupes qui tenteraient de les gravir.

● Les étendues d'eau :

Ce sont les étangs et les lacs. Sauf si elles sont gelées, aucune troupe ne peut les traverser.

Gelées, elles deviennent un terrain inégal pour tous et sont traversables sans aucun risque par toute infanterie en ordre dispersé et les généraux. L'infanterie agissant en unité en ordre serré et la cavalerie agissant en éléments isolés réussissent à les traverser si, à la fin de tous les mouvements qui doivent avoir lieu sur la glace, le résultat d'un dé à 6 faces indique 3, 4, 5 ou 6. Avec 1 ou 2, les éléments sont engloutis. Selon le même principe, l'artillerie, la cavalerie agissant en unité et en ordre serré et les parcs réussissent à traverser si le dé jeté pour eux indique 5 ou 6, sinon ils sont engloutis. Il n'y a qu'un seul jet de dé par tour de jeu pour chaque étendue d'eau gelée.

● Les ruisseaux :

Ce sont des cours d'eau larges de 50 pas et peu profonds.

Ils constituent un terrain inégal pour les troupes en tirailleurs ou en fourrageurs, et un terrain difficile pour tous les autres. Gelés, ils deviennent un terrain inégal pour tous.

Gelés ou non, ils peuvent être franchis par tous et sans aucun risque.

● Les rivières :

Ce sont des cours d'eau larges de 100 ou 150 pas et parfois profonds.

Elles sont infranchissables en dehors des ponts et des gués.

Gelées, elles sont assimilées à une étendue d'eau gelée et leur franchissement s'effectue alors dans les mêmes conditions et avec les mêmes risques.

● Les gués :

Ce sont des passages par lesquels un ruisseau ou une rivière peut être traversé par tous et en terrain inégal. La glace ne modifie par leur nature.

Leur largeur peut être de 50 ou de 100 pas.

● Les collines :

Ce sont des dénivelées dont le sommet doit être maté-

rialisé par une ligne de crête ou un point culminant d'où partent plusieurs lignes de crête qui déterminent les pentes.

Ses pentes peuvent être douces ou abruptes, constituées de terrain clair, et comporter ou non d'autres éléments de relief naturels ou des constructions.

Sans préjuger de la nature de leur sol, les pentes douces sont toujours un terrain clair pour tous et les pentes abruptes sont toujours un terrain inégal pour tous.

Un élément de troupes à pied ou d'artillerie en batterie est visible et voit par-dessus une crête s'il se trouve à moins d'une profondeur de socle d'infanterie de la ligne de crête. Un élément de troupes à cheval, d'artillerie attelée ou de parc est visible et voit par-dessus une crête s'il se trouve à moins d'une profondeur de socle de cavalerie de la ligne de crête.

Placé de façon à voir depuis la crête ou la pente d'une colline, un observateur voit tout ce qui est sur un plateau et en terrain clair. En vue plongeante, il voit tout ce qui n'est pas à couvert léger, solide ou fortifié, ou à plus de 50 pas derrière un obstacle bas, ou à plus de 100 pas derrière un bois ou des habitations. Sauf si elle est modifiée par la nature d'un obstacle, la visibilité est toujours réciproque.

● **Les plateaux :**

Ce sont des dénivelées présentant des pentes douces ou abruptes, dont les sommets sont une étendue de terrain présumé plat.

Les effets des pentes sont les mêmes que pour les collines.

Le bord d'un plateau a les mêmes effets qu'une ligne de crête.

Placé de façon à voir depuis le bord ou la pente d'un plateau, un observateur voit dans les mêmes conditions que pour une colline.

● **Les ravins :**

Ce sont deux pentes abruptes qui créent une anfractuosité dans le sol.

Chaque sommet de ces deux pentes a les mêmes effets sur la visibilité qu'une ligne de crête.

20 - Fortifications, constructions et aménagements du terrain

Les fortifications de grandes dimensions, construites en maçonnerie ou assimilée, ont été écartées du jeu en rase campagne car elles relèvent plutôt des actions de siège, mais *DBN* tient compte des travaux d'amélioration du terrain qui pouvaient être réalisés par les troupes du génie.

Le niveau de protection apporté par les éléments de terrain qui suivent peut être : un couvert léger, un couvert solide ou un couvert fortifié.

● **Les abattis :**

Réalisés par les troupes du génie au cours de la partie, ce sont des obstacles réalisés à partir de bois et de branchages.

Ils doivent obligatoirement présenter une forme linéaire rectiligne et non brisée.

Ils procurent un couvert léger et sont assimilés à des haies à tous points de vue.

● **Les murets et les parapets :**

Ce sont des constructions linéaires, brisées ou non, en torchis ou en pierres, maçonnées ou non, ne dépassant pas la hauteur des épaules d'un homme, et pardessus lesquelles l'infanterie et l'artillerie en batterie peuvent tirer.

Ils procurent un couvert solide à tous les piétons (infanterie, cavalerie ayant démonté, génie, artillerie en batterie et parcs) et un couvert léger à tous les autres types de troupes, y compris aux généraux.

Au moment de les franchir, ils constituent un terrain inégal pour l'infanterie, difficile pour les troupes à cheval, et infranchissable pour l'artillerie et les parcs.

Ils n'interceptent pas la vue.

Ils n'apportent un couvert qu'aux troupes en contact avec eux par la totalité de leur front ou de leur arrière, ou jusqu'à 50 pas en arrière, et si l'ennemi qui tire ou combat se trouve en totalité séparé de son objectif par cet obstacle.

● **Les tranchées :**

Elles sont très exceptionnellement utilisées par certaines armées en rase campagne, ce qui est spécifié dans les listes d'armées. Creusées uniquement par les troupes du génie, en terrain non rocheux, ni caillouteux ni aquatique et obligatoirement à découvert, elles sont matérialisées par deux éléments garnis d'un talus de terre, placés parallèlement à une distance n'excédant pas la profondeur d'un élément d'infanterie.

Seuls l'infanterie et le génie peuvent occuper une tranchée et bénéficier ainsi d'un couvert solide lorsqu'ils sont soumis à des tirs, sauf si ces derniers sont délivrés d'une hauteur et en enfilade.

Libres d'ennemis, elles peuvent être franchies sans

pénalité par tous les éléments du jeu, sauf par l'artillerie ou les parcs.

Les défenseurs d'une tranchée sont considérés plus bas que leur adversaire lorsqu'ils sont contactés en mêlée.

● **Les zones construites :**

Ce sont des fermes, des groupes de maisons formant des villages ou des petites villes.

Toutes les troupes y sont en terrain difficile, sauf l'infanterie en ordre dispersé et les généraux. L'infanterie ne peut y entrer en carré creux ou plein, ou adopter cette formation à l'intérieur.

Elles procurent un couvert solide à tous les éléments autorisés à y entrer et qui s'y abritent.

A l'intérieur, 50 pas de zone construite ou plus interrompent la visibilité.

Une unité ou un élément dans une zone construite, qui n'a pas manifesté sa présence à moins de 50 pas du pourtour par un déplacement quelconque, un tir ou un combat en mêlée, n'est visible depuis l'extérieur qu'à 100 pas ou moins.

Toute unité ou élément abrité dans une telle zone et situé à 50 pas ou moins du pourtour peut voir normalement vers l'extérieur.

● **Les zones fortifiées :**

Ce sont des zones construites représentant généralement des groupes de bâtiments reliés entre eux ou entourés par des murs hauts, aménagés pour la défense.

Elles sont représentées en plaçant sur le périmètre d'une zone construite des éléments de murs hauts. L'enceinte ainsi réalisée doit comporter au moins une ouverture de la même longueur qu'un élément de troupe, ou un élément de « porte «. Une zone fortifiée traversée par une route ou un chemin large doit comporter au moins deux ouvertures ou portes.

On ne peut pénétrer à l'intérieur que par une ouverture de l'enceinte ou par une porte.

Hors route ou chemin intérieur, toutes les troupes y sont en terrain difficile, sauf l'infanterie en ordre dispersé et les généraux. L'infanterie ne peut y entrer en carré creux ou plein, ou adopter cette formation à l'intérieur.

Toute troupe à l'intérieur d'une telle zone est visible depuis l'extérieur à 50 pas ou moins, sauf si elle se manifeste par des tirs ou si l'observateur est placé plus haut.

Un observateur situé à l'intérieur ne voit librement vers l'extérieur que s'il contacte le périmètre intérieur de l'enceinte.

A l'intérieur, la visibilité est réduite à 50 pas.

● **Les redoutes et les flèches :**

Ce sont des fortifications de campagne obtenues par l'élévation de talus de terre, qui peuvent figurer dans certaines listes d'armées (DBN ne prend pas en compte les redoutes en maçonnerie des citadelles).

Les redoutes doivent présenter une forme géométrique non circulaire et posséder une ouverture de la longueur d'un élément de troupe. Elles peuvent s'appuyer à un bord longitudinal ou latéral de la table de jeu. Dans tous les cas, leur ouverture est toujours matérialisée sur la surface de jeu et non pas imaginée à l'extérieur.

Les flèches sont deux parapets formant au minimum un saillant, mais dont l'arrière n'est pas réalisé.

Elles ont exactement la même influence tactique que les parapets.

● **Représentation des éléments construits**

Les abattis, murets, murs de bâtiments fortifiés, palissades et tranchées sont représentés par la juxtaposition d'éléments de décor appropriés, de même profondeur que les éléments d'infanterie, en fonction de l'échelle utilisée.

Les redoutes, les flèches et les talus de terre sont réalisés par juxtaposition d'éléments de décor appropriés, de mêmes profondeur que ceux de la cavalerie.

Les villes, villages et bâtiments isolés, fortifiés ou non, sont simplement représentés par une surface nettement délimitée, garnie d'un ou plusieurs modèles de maisons, fermes, etc.

● **Les routes et chemins**

Ce sont des bandes de terrain clair pour tous, comportant une chaussée empierrée ou non et ses abords immédiats. Les routes ont systématiquement une largeur de 100 pas et les chemins 50 pas.

Routes et chemins procurent un bonus au mouvement à toutes les troupes qui y effectuent la totalité d'un mouvement.

Pour en bénéficier :

- l'infanterie et la cavalerie ne doit pas dépasser la largeur de la route ou du chemin ;
- l'artillerie et les parcs doivent obligatoirement être en colonne d'un élément de large.

21- Emploi des unités du génie

Les unités du Génie peuvent soutenir des troupes en attaque ou en défense d'un obstacle. Elles peuvent aussi construire ou détruire des obstacles.

● Le Génie dans l'attaque ou la défense d'un obstacle

Les troupes du Génie peuvent apporter un soutien aux unités d'infanterie engagées dans l'attaque ou la défense d'obstacles non naturels, des haies et des lisières de bois. elles ne comptent pas dans l'attaque ou la défense de tranchées.

Pour compter, il suffit qu'elles soient en contact arrière avec l'élément ou avec la colonne à soutenir et qu'elles ne soient pas en désordre.

● Le Génie dans la construction et la destruction d'obstacles

Un élément du Génie peut construire, dans une partie, jusqu'à trois éléments d'obstacles tels que palissades, abattis, parapets et tranchées, ou un unique pont sur un ruisseau ou une rivière.

Pour cela, l'élément du Génie ne doit être ni désorganisé, ni au contact de l'ennemi ou à moins de 100 pas de lui, ni sous son feu à courte portée.

Les palissades et abattis doivent être construits à moins de 200 pas d'un élément boisé ou d'une zone construite. Les parapets et les tranchées doivent obligatoirement être réalisés en terrain clair, non boisé, ni caillouteux, ni rocheux, ni aquatique.

Pour cela, l'élément du Génie doit rester immobile pendant toute la phase de jeu du joueur. ce dernier pourra alors placer devant le front des sapeurs l'élément d'obstacle approprié. Les sapeurs devront ensuite se déplacer pour pouvoir construire un autre obstacle, même s'il est adjacent au premier.

La destruction de palissades, de portes de zone fortifiée, de haies et de murets aura lieu dans les mêmes conditions, en plaçant l'élément du Génie contre cet obstacle et en le laissant immobile au contact pendant une phase de jeu entière. La destruction opérée sera censée être de même longueur que l'élément du Génie.

Le pourtour des zones construites et des zones fortifiées ne peut pas être détruit par le Génie, mais seulement réduit. Un couvert fortifié devient alors un couvert solide, et un couvert solide devient un couvert léger.

Il faut deux phases de jeu du joueur à un élément du Génie pour jeter un pont sur un ruisseau, et quatre phases pour en établir un sur une rivière. La durée des travaux peut être raccourcie de moitié en y affectant deux éléments du génie, placés l'un derrière l'autre. Les conditions d'éloignement avec l'ennemi sont les mêmes, sauf que le bord opposé du cours d'eau ne doit pas être occupé par l'ennemi, ni à moins de 100 pas du plus proche ennemi, ni sous son feu à courte portée.

Si un événement quelconque venait troubler les travaux du Génie, ils seraient censés être de nul effet pour la phase en question.

La mise au travail d'éléments du Génie ne nécessite aucun points d'action sauf celui de leur déplacement.

22 - Calcul des points de victoire

Dans le cas d'une partie jouée avec un scénario où les éléments du terrain entrent dans le calcul des points de victoire, les organisateurs fixeront eux-mêmes la valeur des points de victoire « terrain » attribuée aux éléments caractéristiques du relief.

Ces résultats pourront être complétés par des points de victoire « troupes », selon des modalités à définir, ou qui reprennent les règles ci-dessous, appliquées dès lors qu'une partie ne comporte pas de scénario.

Les points de victoire « troupes » ne sont pas attribués en fonction du budget des troupes détruites ou en fuite, mais selon le niveau de moral des troupes à la fin de la bataille ou du temps imparti :

Chaque joueur compte séparément le nombre de tous ses équivalents éléments détruits, en fuite, en désordre et démoralisés (compter deux fois les éléments qui sont à la fois en désordre et démoralisés). Les troupes ayant quitté la table sont comptées comme des éléments détruits.

On applique ensuite la formule suivante pour chacun des joueurs :

POINTS DE VICTOIRE

Diff. des taux de pertes :	**< 5**	**5**	**10**	**15**	**20**	**25**	**30 et +**
Score du gagnant :	20	21	23	27	29	31	35
Score du perdant :	20	19	17	13	11	9	5

Si la somme des taux de pertes est inférieure à 15 %, se reporter de la même façon au tableau ci-dessous :

Diff. taux de pertes :	**5**	**8**	**11**	**15**
Score du gagnant :	5	6	7	8
Score du perdant :	5	4	3	2

(Le résultat de ces parties est considéré comme un match nul)

Taux de pertes = [3 (EE détruits) + 2 (EE en fuite) + (EE en désordre + EE démoralisés) x 100]/ Nombre total d'équivalents éléments de l'armée.

Si la somme du taux de pertes des deux joueurs atteint ou dépasse 15 %, la différence des taux de pertes indiquera dans quelle colonne du premier tableau de victoire il faudra lire les scores respectifs des joueurs, sinon lire le résultat sur le second tableau.

23 - Exemples

23.1 - Exemples de mouvement

● Exemple 1

Une brigade d'infanterie à quatre bataillons et une batterie progresse vers un régiment de hussards ennemis en éléments isolés.

Après avoir utilisé 2 PA pour deux mouvements de groupe, chaque action ultérieure coûtant 2 PA, le général peut :

- utiliser 2 PA pour un troisième mouvement en restant à plus de 200 pas de l'ennemi et changer la formation d'une seule unité (2 PA) ;
- utiliser 2 PA pour un troisième mouvement des bataillons en venant à 200 pas de l'ennemi (ils ne pourront alors plus rien faire dans leur phase) et mettre son artillerie en batterie pour 2 PA (elle ne pourra pas tirer dans sa phase active) ;
- changer la formation de deux unités ;
- décider de ne plus rien faire.

● Exemple 2

Une brigade d'infanterie française à cinq bataillons, avec son général de brigade et son général de division. Le brigadier veut s'appuyer au bois en déployant et refusant sa gauche. 4 PA ont été attribués au brigadier et 5 au divisionnaire.

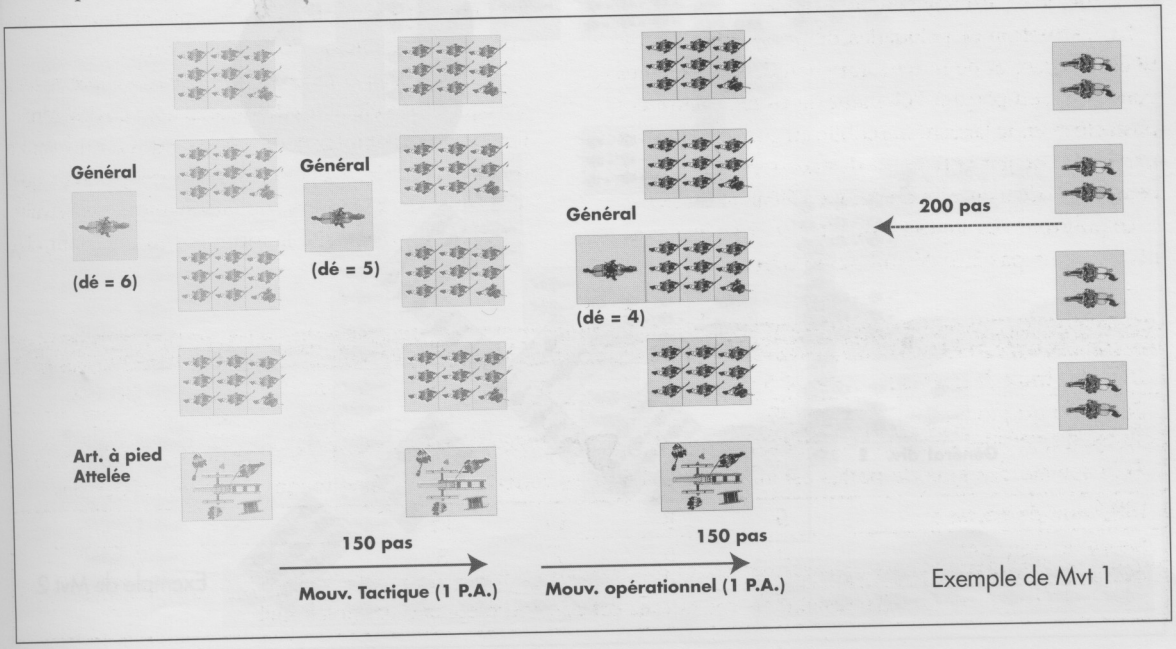
Le divisionnaire se trouve à plus de 300 pas de son brigadier et n'a pas voulu lui transférer 2 PA qui lui en auraient coûtés 4. Le brigadier n'ayant pas assez de PA pour sa manœuvre, le divisionnaire décide de commander en personne les bataillons « C », « D », « E ».

Le brigadier utilise :

- 1 PA pour effectuer un mouvement de groupe avec « AB » ;
- 1 PA pour passer « A » en ligne ;
- 1 PA pour faire passer les voltigeurs de « B » en tirailleurs ;
- 1 PA pour faire avancer les tirailleurs de « B « en lisière du bois ;

Le divisionnaire utilise :

- 1 PA pour effectuer un mouvement de groupe avec « CDE » : les trois bataillons et le divisionnaire effectuent un pas oblique avec une réduction du mouvement de 50 pas ;
- 1 PA pour passer « D » en ligne dans un mouvement avant (les pivots ne réduisent pas la distance du changement de formation et l'infanterie française a le droit



Exemple de Mvt 1

d'adopter l'ordre mixte par brigade), sans pouvoir s'approcher à moins de 100 pas de la première colonne ennemie ;

- 1 PA pour effectuer un mouvement oblique de groupe avec « CE » ;

- 1 PA pour faire tirer « D » sur la première colonne ennemie, puisque « D » a déjà effectué deux actions dans la phase.

● Exemple 3

Un général commandant une brigade de cavalerie légère veut tourner une brigade d'infanterie ennemie à trois bataillons et un parc.

Description des mouvements effectués, en attribuant 6 PA au général de cavalerie :

- « A » est passé en échelon refusé en restant hors de la zone tactique de « X « (1 PA) ;

- « B » a effectué un mouvement normal (1 PA) et a aussi formé un échelon refusé en restant hors des zones tactiques de « Y » et de « Z » (1 PA) ;

- « C » a effectué un changement de formation dans son mouvement (1 PA) ;

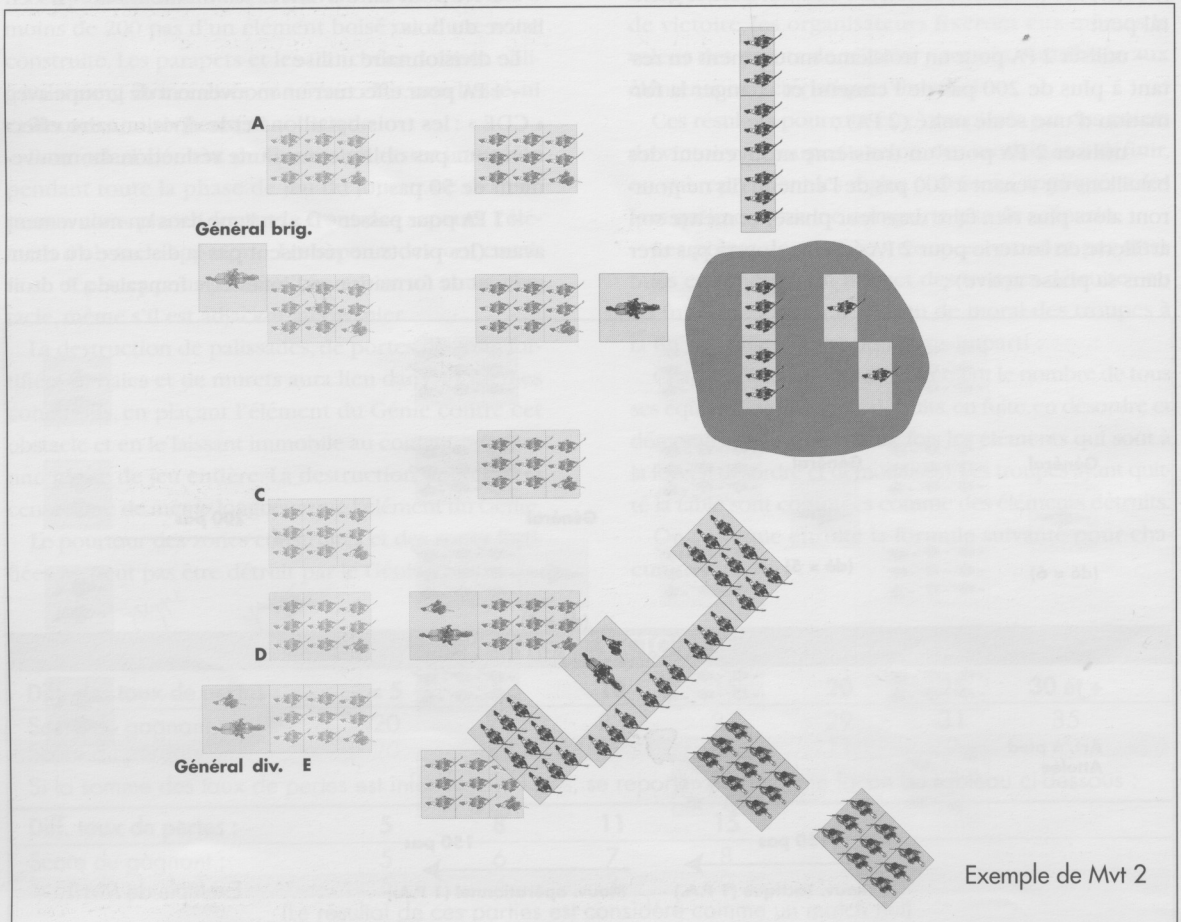
- le général est venu rejoindre « C » (1 PA) ;

- « C » a effectué un deuxième mouvement pour 1 PA (ses éléments ne peuvent pas pivoter sur la gauche car ce serait un deuxième changement de formation, interdit dans la même phase).

23.2 - Exemples de tirs

● Exemple 1

L'unité en phase « ABCDEF » est un bataillon d'infanterie en ordre serré de classe L2 armée de fusils qui vient d'avancer avec son général de brigade. L'unité ennemie « WXY » est un bataillon léger en ordre serré de classe L1, armé de la carabine rayée. L'élément Z en fait partie et il est en ordre dispersé. Les deux unités sont à moins de 100 pas l'une de l'autre. On suppose que les éléments « WXYZ » ripostent au tir et que « Z' » soutient la riposte de « Z ».



Exemple de Mvt 2

Tir de « F » contre « Z »

- Facteurs de « F » : infanterie en ordre serré de classe ligne tirant 5, général non désorganisé au contact + 1, moyenne portée 0, tir d'infanterie sur ordre dispersé - 1, un élément (« E ») en soutien du tir + 1, les tireurs ont agit avant le tir - 1. Total avant le dé = 5.

- Facteurs de « Z » : infanterie en ordre dispersé de classe ligne tirant 2, courte portée + 1, un élément en soutien (« Z' ») + 1. Total avant le dé = 4.

Pour ce tir comme pour ceux qui suivent, les éléments de « WXYZZ' « gagneront au feu si leur résultat « facteurs » + « dé » est identique à celui des éléments de « ABCDEF » (avantage de L1 sur L2).

Le joueur « ABCDEF » a le choix de l'ordre de résolution des tirs. Il pourrait faire tirer « D » maintenant mais un mauvais résultat risque d'affecter son général, qui ne pourrait plus compter pour les tirs de « B » et de « C », ou même leur apporter un malus.

Tir de « B » contre « W »

- Facteurs de « B » : facteur de base 5, général + 1, un soutien (« A ») + 1, avoir déjà agi - 1. Total avant le dé = 6.

- Facteurs de « W » : facteur de base 5, courte portée + 1. Total avant le dé = 6.

Tir de « C » contre « X »

- Facteurs de « C » : facteur de base 5, général + 1, avoir déjà agi - 1. Total avant le dé = 5.

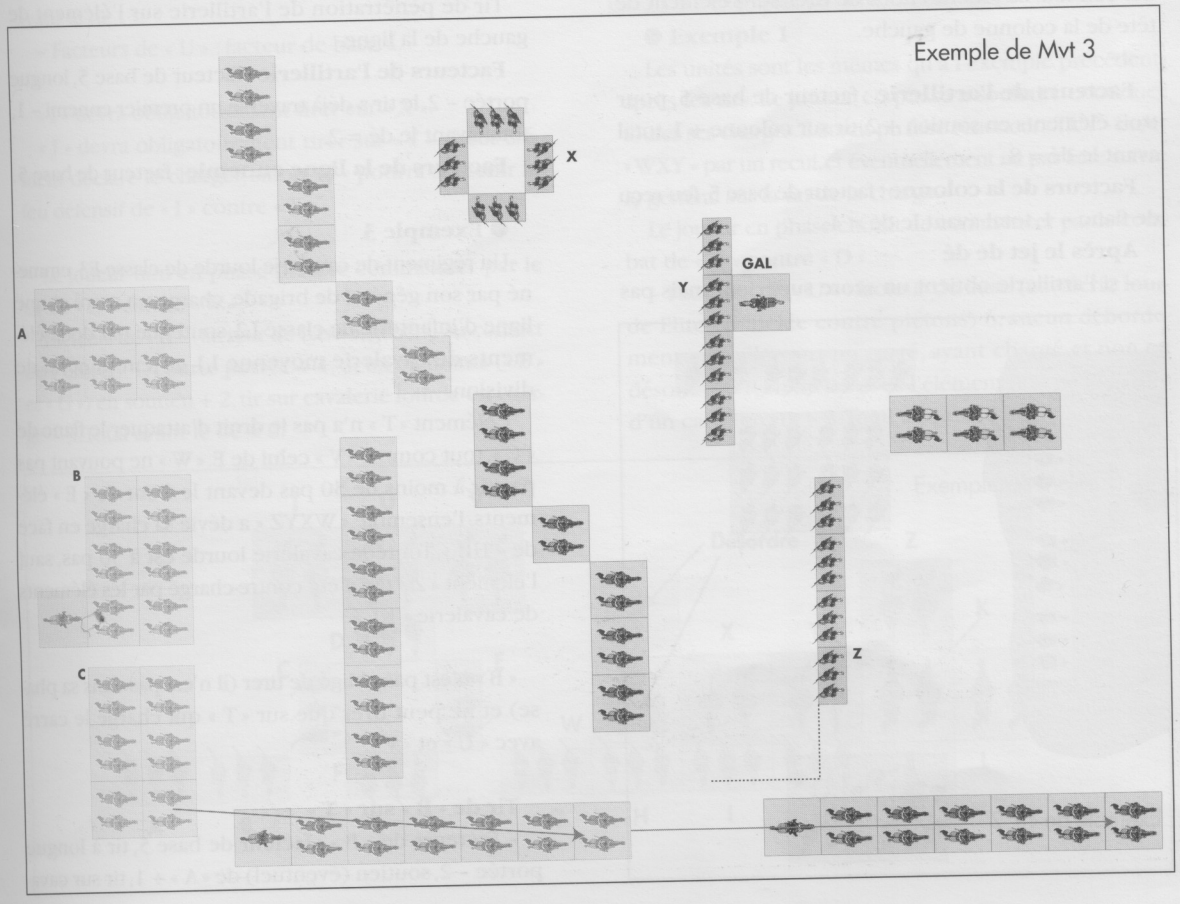
- Facteurs de « X » : les mêmes que « W «.

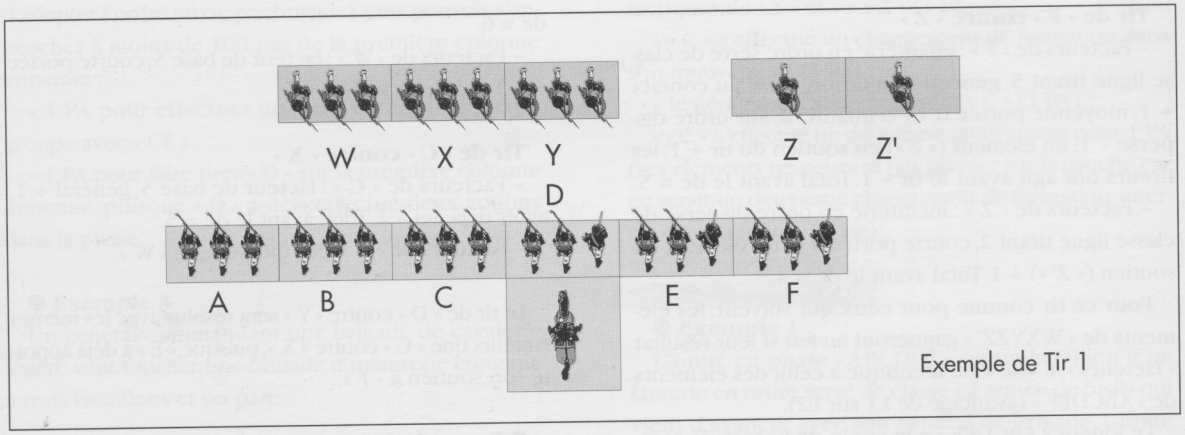
Le tir de « D » contre « Y » sera résolus avec les mêmes facteurs que « C » contre « X », puisque « E » a déjà apporté son soutien à « F ».

● **Exemple 2**

Le joueur en phase a une batterie d'artillerie à 8 pièces de classe L2 pouvant tirer à moyenne portée et 3 éléments d'infanterie de classe L1 pouvant tirer à longue portée. L'objectif est un bataillon d'infanterie en colonne de classe L2 qui n'est pas en mesure de riposter.

Ce bataillon est suivi par un autre de même classe mais en ligne, à longue portée de l'artillerie.





Exemple de Tir 1

Le joueur en phase peut choisir :

- de faire tirer l'artillerie à boulets avec le soutien de l'infanterie ;
- ou de faire tirer l'infanterie avec le soutien de l'artillerie.

Il choisit la première solution car elle est plus efficace.

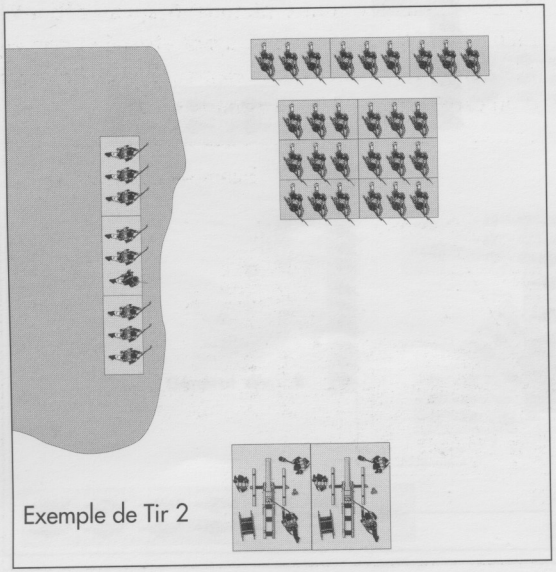
La batterie n'étant pas chargée, elle ne peut pas scinder son feu. Le joueur choisi de tirer sur l'élément de tête de la colonne de gauche.

Facteurs de l'artillerie : facteur de base 5, pour trois éléments en soutien + 2, tir sur colonne + 1, total avant le dé = 8.

Facteurs de la colonne : facteur de base 5, feu reçu de flanc - 1, total avant le dé = 4.

Après le jet de dé :

- si l'artillerie obtient un score supérieur mais pas le double, toute la colonne de gauche du bataillon passe en désordre ;
- si l'artillerie obtient un score double, l'élément cible est détruit et les deux autres en arrière reculent en désordre ;
- si l'infanterie ennemie obtient un score supérieur, le feu est considéré comme inefficace.


Exemple de Tir 2

Tir de pénétration de l'artillerie sur l'élément de gauche de la ligne.

Facteurs de l'artillerie : facteur de base 5, longue portée - 2, le tir a déjà traversé un premier ennemi - 1, total avant le dé = 2.

Facteurs de la ligne ennemie : facteur de base 5.

● **Exemple 3**

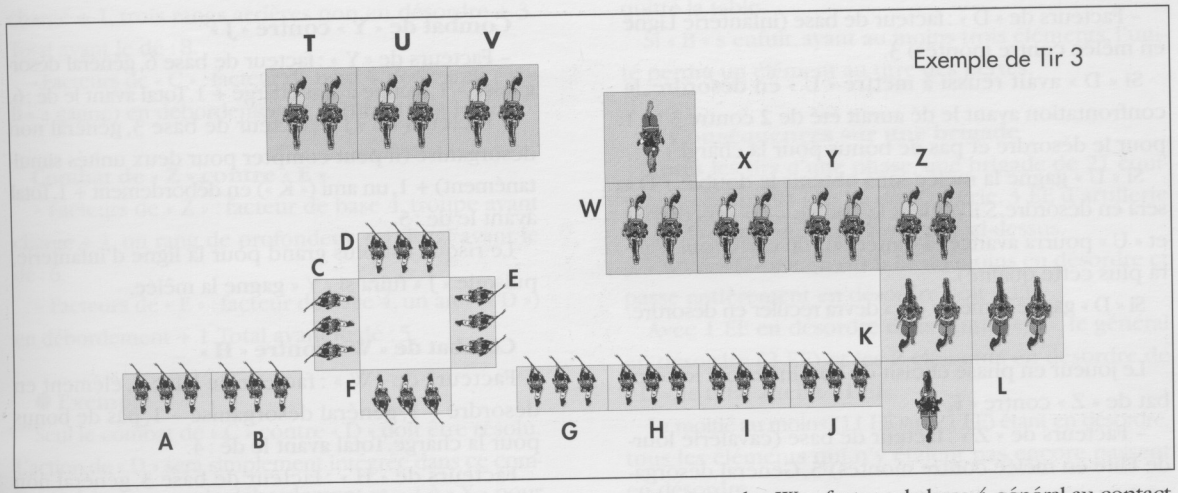
Un régiment de cavalerie lourde de classe E3, emmené par son général de brigade, charge un carré et une ligne d'infanterie de classe L2, soutenue par deux éléments de cavalerie moyenne L1 et leur général de division.

L'élément « T » n'a pas le droit d'attaquer le flanc de « C », tout comme « V » celui de E. « W » ne pouvant pas passer à moins de 50 pas devant le front de « E » éléments, l'ensemble « WXYZ « a dévié sa charge en face de « HIJ ». Toute la cavalerie lourde est à 50 pas, sauf l'élément « Z » qui a été contre-chargé par les éléments de cavalerie « KL ».

« B » n'est pas obligé de tirer (il n'est pas dans sa phase) et ne peut tirer que sur « T » qui charge le carré avec « U » et « V ».

Tir de « B » sur « T »

- Facteurs de « B » : facteur de base 5, tir à longue portée - 2, soutien (éventuel) de « A » + 1, tir sur cava-



lerie lourde en charge - 3, total avant le dé : 1.

- Facteurs de « T » : facteur de base 4.

Le feu de « B » sera certainement inefficace.

Tir de « D » sur « U ».

- Facteurs de « D » : facteur de base 5, tir à courte portée + 1, sur cavalerie lourde en charge - 3, total avant le dé : 3.

- Facteurs de « U » : facteur de base 4.

« I » devra obligatoirement tirer sur « X ».

« J » devra obligatoirement tirer sur « Y » si cet élément déclare le charger, sinon « J » pourra soutenir le feu défensif de « I » contre « X ».

Le joueur non en phase préfère commencer par le tir de « H » contre « W ».

Facteurs de « H » : facteur de base 5, général au contact de l'unité + 1, courte portée + 1, deux éléments (« E » et « G ») en soutien + 2, tir sur cavalerie lourde en charge - 3. Total avant le dé = 6.

Facteurs de « W » : facteur de base 4, général au contact + 1, feu reçu de flanc (« E ») - 1. Total avant le dé = 4.

Si le feu de « H » met « W » en désordre, son général le sera aussi. « XYZ » seront alors affligés d'un - 1 pour les feux à recevoir et les combats en mêlée de la phase en cours.

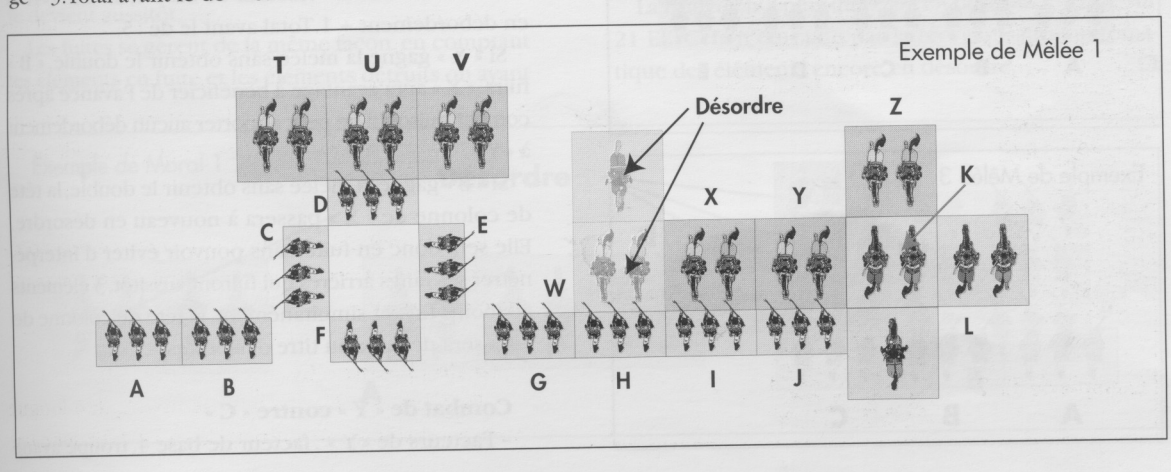
23.3 - Exemples de combats en mêlée

● Exemple 1

Les unités sont les mêmes qu'à l'exemple précédent, après les tirs. Le joueur en phase a souhaité continuer toutes ses charges. Il aurait pu faire renoncer « TUV » ou/et « WXY » par un recul, et éventuellement ne pas faire suivre le général sur la fin de la charge.

Le joueur en phase choisit de commencer par le combat de « U » contre « D ».

- Facteurs de « U » : facteur de base (cavalerie lourde Elite en mêlée contre piétons) 6, aucun débordement en mêlée sur un carré, ayant chargé et non en désordre + 1, en mêlée avec l'élément non en désordre d'un carré creux - 3. Total avant le dé : 4.



- Facteurs de « D » : facteur de base (infanterie Ligne en mêlée contre montés) 3.

Si « D » avait réussi à mettre « U » en désordre, la confrontation avant le dé aurait été de 2 contre 3 (- 1 pour le désordre et pas de bonus pour la charge).

Si « U » gagne la mêlée sans obtenir le double, « D » sera en désordre. S'il obtient le double, « D » sera détruit et « U » pourra avancer à l'intérieur du carré (qui n'aura plus cette qualité).

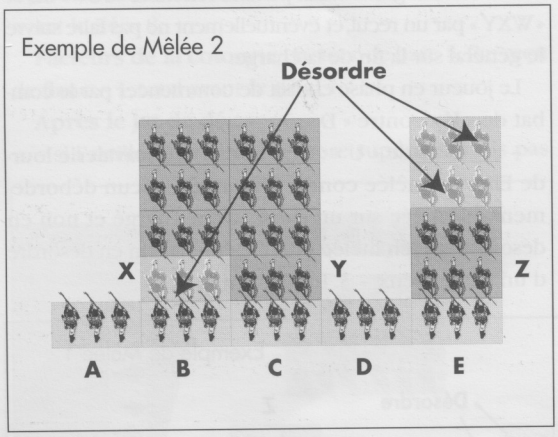
Si « D » gagne la mêlée « U » devra reculer en désordre.

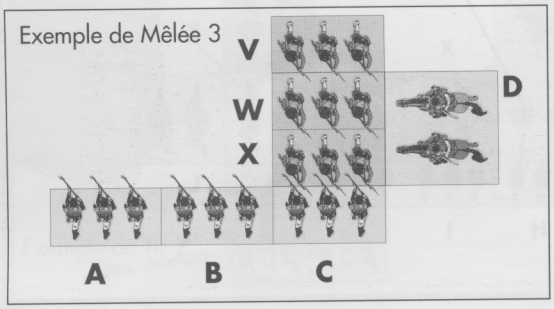
Le joueur en phase choisit de continuer par le combat de « Z » contre « K ».

- Facteurs de « Z » : facteur de base (cavalerie lourde Elite en mêlée contre montés) 5, Général désorganisé au contact de l'unité - 1, un ami (« Y ») débordant en mêlée + 1, Troupe non en désordre ayant chargé + 1. Total avant le dé : 6.

- Facteurs de « K » : facteur de base (cavalerie moyenne Ligne en mêlée contre montés) 3, Général non désorganisé au contact + 1, un ami (« L «) débordant en mêlée + 1, troupe ayant contre-chargé + 1. Total avant le dé : 6.

On suppose que « K » a gagné la mêlée sans obtenir le double : « Z » recule en désordre et « K » décide de ne pas avancer après combat pour conserver le débordement contre « Y ».





Combat de « Y » contre « J »

- Facteurs de « Y » : facteur de base 6, général désorganisé - 1, troupe ayant chargé + 1. Total avant le dé : 6.

- Facteurs de « J « : facteur de base 3, général non désorganisé (il peut compter pour deux unités simultanément) + 1, un ami (« K ») en débordement + 1. Total avant le dé : 5.

Le risque est plus grand pour la ligne d'infanterie, puisque « J « fuira si « Y « gagne la mêlée.

Combat de « W » contre « H »

Facteurs de « W » : facteur de base 6, élément en désordre - 1, général désorganisé - 1, pas de bonus pour la charge. Total avant le dé : 4.

Facteurs de « H » : facteur de base 3, général non désorganisé + 1, un ami (« G «) débordant en mêlée + 1. Total avant le dé : 5.

Le résultat de « X » contre « I » dépendra du résultat des deux combats adjacents.

● **Exemple 2**

Ci-dessous, les quatre bataillons sont de classe L2. Le feu de « B » a mis « X » en désordre et un feu de flanc reçu pendant la charge a mis les deux éléments arrières de « Z » en désordre. Le joueur en phase a tenu à continuer toutes ses charges (il aurait eu intérêt à faire renoncer la colonne « X ».

Combat de « X » contre « B »

- Facteurs de « X » : facteur de base (infanterie Ligne en mêlée contre piétons) 4, en désordre - 1, pas de bonus pour la charge en désordre ni de rangs de profondeur si la tête de colonne est en désordre. Total avant le dé : 3.

- Facteurs de « B » : facteur de base 4, un ami (« A «) en débordement + 1. Total avant le dé : 5.

Si « X » gagne la mêlée sans obtenir le double, « B » fuira. « X » aura avantage à bénéficier de l'avance après combat puisqu'il ne peut apporter aucun débordement à « Y ».

Si « B » gagne la mêlée sans obtenir le double, la tête de colonne de « X » passera à nouveau en désordre. Elle sera donc en fuite, sans pouvoir éviter d'interpénétrer ses rangs arrières qui fuiront aussitôt. 3 éléments au moins fuyant simultanément, la tête de colonne de « X » sera détruite au titre des pertes.

Combat de « Y » contre « C »

- Facteurs de « Y » : facteur de base 4, troupe ayant

chargé + 1, trois rangs arrières non en désordre + 3. Total avant le dé : 8.

- Facteurs de « C » : facteur de base 4, deux amis (si « B » a gagné) en débordement + 2. Total avant le dé : 6.

Combat de « Z » contre « E »

- Facteurs de « Z » : facteur de base 4, troupe ayant chargé + 1, un rang de profondeur + 1. Total avant le dé : 6.

- Facteurs de « E » : facteur de base 4, un ami (« D ») en débordement + 1. Total avant le dé : 5.

● Exemple 3

Seul le combat de « C » contre « D » doit être résolu. L'action de « D » sera simplement intégrée dans ce combat (+ 1 à « C » pour le débordement et - 1 à « X » pour le contact de flanc.

Si « X » perd la mêlée avec l'obligation de reculer ou de fuir, « X » et « W » sont automatiquement détruits en longeant le bord avant de « D ».

Si « C » perd la mêlée avec l'obligation de reculer ou de fuir, c'est « C » et « D » qui reculeront ou fuiront. « D » sera automatiquement détruit s'il ne parvient pas à éviter « Y », quelle que soit sa nature, son état ou son orientation.

23.4 - Exemples de conséquences de moral

● Conséquences sur une unité ou une fraction d'unité.

« A » est un régiment de cavalerie légère à cinq éléments. Si Un élément parmi deux est en désordre, alors le deuxième le devient. Ces deux éléments en désordre ne sont pas suffisants pour faire passer le reste du régiment en désordre.

La moitié de « B » étant en désordre, l'autre moitié le devient aussitôt.

Les fuites se gèrent de la même façon, en comptant les éléments en fuite et les éléments détruits ou ayant quitté la table.

Si « B » s'enfuit, ayant au moins trois éléments, l'unité perdra un élément au titre des pertes.

● Conséquences sur une brigade

Après les tirs d'une phase, une brigade de 21 équivalents éléments (16 EE d'infanterie, 3 EE d'artillerie et 2 EE du général) est dans l'état ci-dessus.

L'unité « C » a 4 EE sur 6 EE au moins en désordre et passe entièrement en désordre, soit 6 EE.

Avec 1 EE en désordre dans l'unité « B », le général en désordre (2 EE) et les 2 éléments en désordre de « D », le total atteint 11 EE.

La moitié au moins (11 EE sur 21 EE) étant en désordre, tous les éléments qui n'y étaient pas encore passent en désordre.

L'unité « C » a fait « serrer les rangs » à ses deux éléments de droite (à la fin de la phase précédente).

Le divisionnaire de la brigade est arrivé avec 5 PA et le brigadier a obtenu 5 PA.

Le divisionnaire choisit d'utiliser :

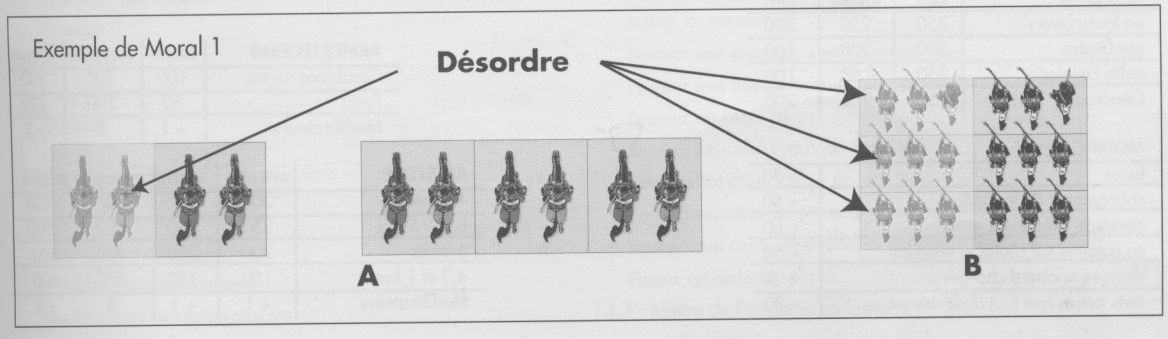
- 1 PA pour venir contacter « D » ;
- 2 PA pour réorganiser « D » ;
- 1 PA + 1 PA supplémentaire (3e action dans la phase) pour rejoindre l'élément de « C » à la fin de son deuxième mouvement de fuite.

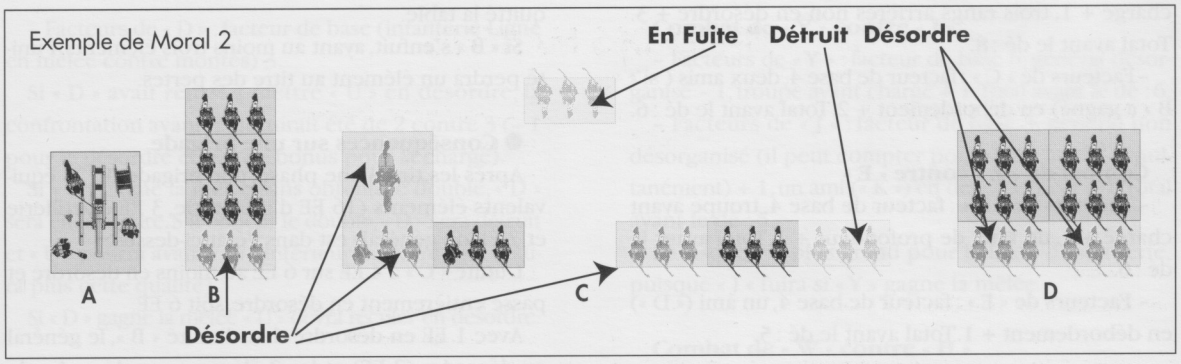
Le brigadier choisit d'utiliser :

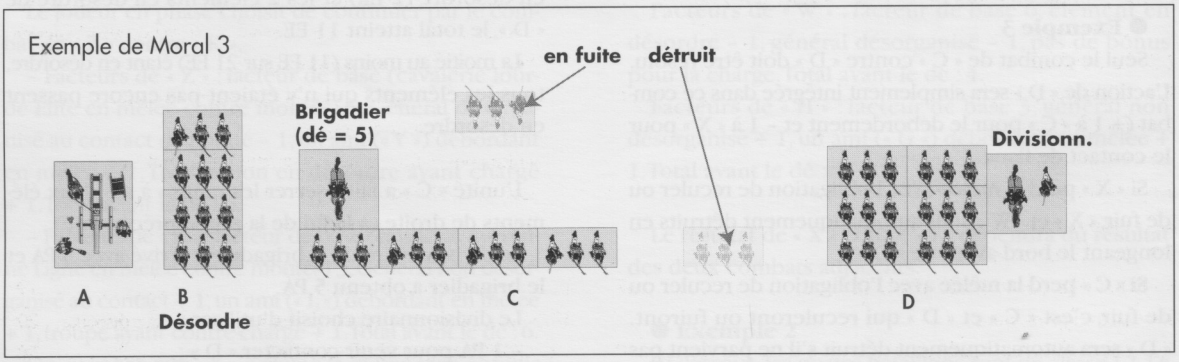
- 1 PA pour se réorganiser ;
- 2 PA pour réorganiser « C » ;
- 1 PA + 1 PA supplémentaire pour venir contacter « B ».

A la fin de cette phase, les unités de la brigade peuvent tirer (sans utiliser de PA) si elles ne l'ont pas fait pendant la phase ennemie précédente.

La brigade n'a plus que 7 EE en désordre ou pire sur 21 EE. Cela n'entraîne pas la réorganisation automatique des éléments encore en désordre. ❐







RESUMES DES DISTANCES

MOUVEMENTS

ARTILLERIE	clair	inégal
à pied, attelée et parcs	150	100
à cheval attelée	250	200
en batterie	100	50
trains seuls	250	200

INFANTERIE	clair	inégal	diff.
en tirailleurs	250	200	150
en colonne	150	150	100
en batterie	100	100	50
en carré	50	50	50

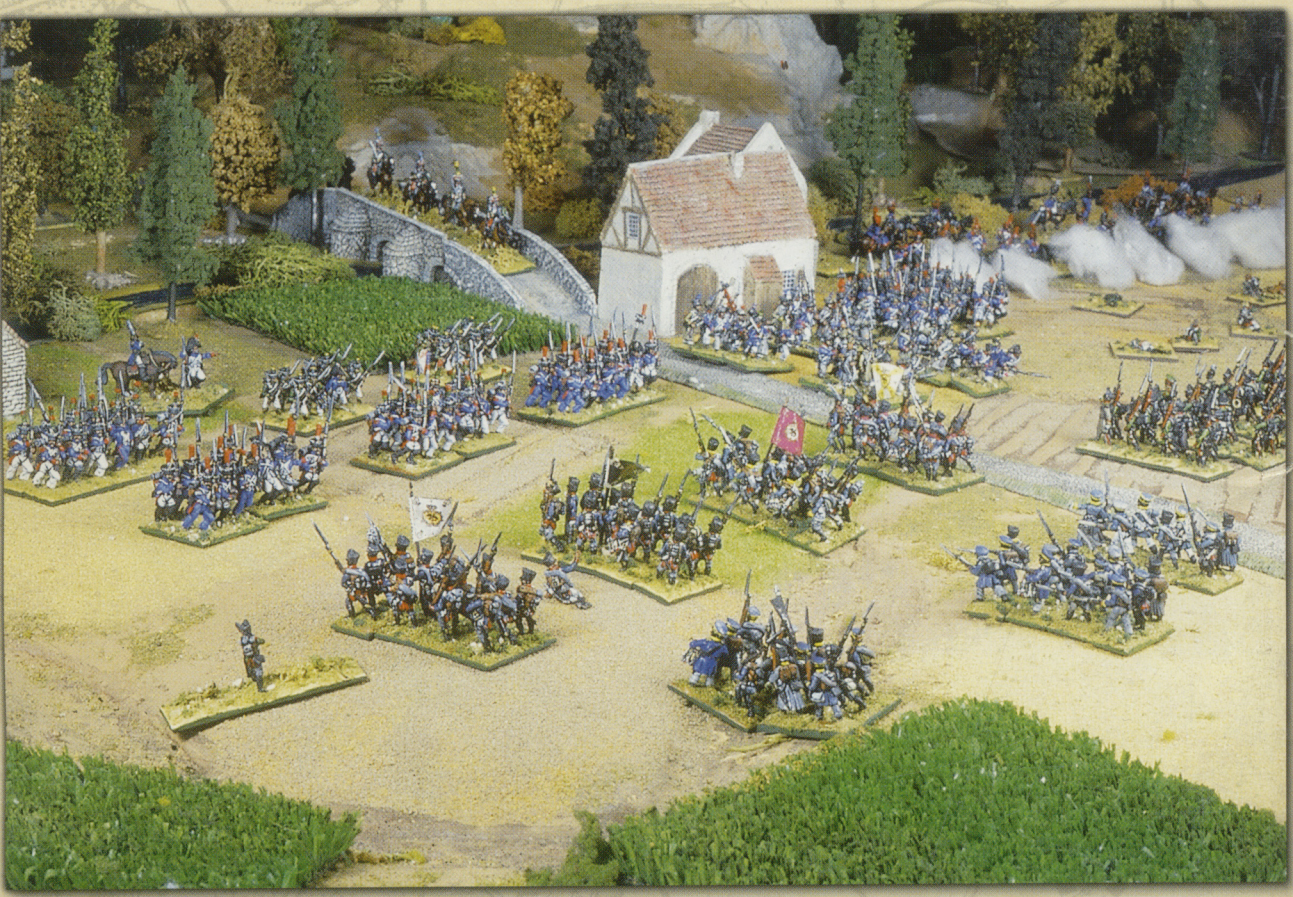
CAVALERIE	clair	inégal	diff.
en fourrageurs	350	250	200
cav.Légère	300	200	150
autre cavalerie	250	150	100
Généraux	350	250	200

MODIFICATEURS	
fuites	+ 50
changement de formation	+ 50
cavelerie irrégulière	+ 50
en colonne sur routes et chemins	+ 50
charges et contre-charges	+ 50
mvts autres que tout droit devant	– 50

TIRS

ARMES LEGERES	courte	moyenne	longue
Carabines rayées	100	200	300
Fusils	50	100	200
Modificateurs	**+ 1**	**0**	**– 2**

ARTILLERIE	mitraille	courte	moyenne	longue
12 livres	300	300	600	1200
8 et 9 livres	250	250	500	1000
6 livres	200	200	400	800
4,3 et 1 livres	150	150	300	600
Modificateurs	**+ 1**	**+ 1**	**0**	**– 2**



Avec *De Bonaparte à Napoléon*, revivez toutes les grandes batailles de la Révolution et de l'Empire !
Cette règle de jeu avec figurines privilégie la prise de décision et la réflexion stratégique grâce à des mécanismes ingénieux et réalistes. La chaîne de commandement et la nécessité de jouer en brigades ou en divisions permettent une simulation au niveau du corps d'armée, tout en conservant la richesse des combinaisons tactiques de la période. Avec *De Bonaparte à Napoléon*, votre table de jeu va enfin ressembler à ce que pouvait être une bataille napoléonienne ! Conçu pour des figurines en 25, 15 ou 6 mm, son système de soclage permet de recevoir toutes les figurines soclées pour les règles les plus courantes.
Ce livret comprend les règles complètes, des pions à découper et une réglette pour mesurer les distances de tir et de mouvement. Les figurines ne sont pas fournies. Les livrets de listes d'armée (vendus séparément) permettent de composer des armées historiques selon un système de budget.

ISBN : 2 913 903 010
Prix public : **69 F**

9 782913 903012

Histoire & Collections